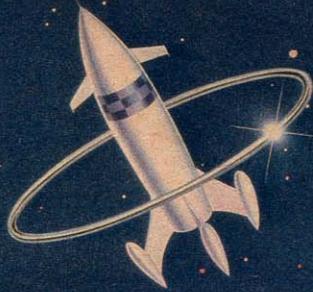
エムエスエックスマガジン　第2巻第8号通巻10号 昭和59年8月1日発行（毎月1回1日発行）
昭和58年11月1日国鉄首都特別承認雑誌第7205号　昭和59年2月6日第3種郵便物認可

National
−技術でひらく 世界の繁栄−
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング
TM*
本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円
▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77,000円
プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラープロッタプリンタ
CF-2311標準価格69,800円・サーマルプリンタCF-2301標準価格59,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121
標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要
です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合
わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの
上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)
情報機器部 MX係まで。MSXマークのはいったものは互換性があり
ます。ソフトウェアもハードウェアも自由
に使うことができます。MSX は
マイクロソフト社の商標です。
ナショナル
松下電器
CF2000
PERSONAL COMPUTER
STOP
HOME
CLS
SELECT
INS
DEL
BS
RETURN
SHIFT
MSX

たたいてごらんよ。
ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。
今までずいぶん閉鎖的だったコンピュータ社会も、MSXの登場でガラリと解放的になったみたい。なんと言っても、ソフトを自由に使えるのが革命的。もちろん、ハードだって互換性があるんだけど。キングコングは、このMSXの基本思想に忠実な、とっても頼れる奴なんだ。ビジネスにも使えるマニアライクな仕様のキーボード、ほら、こんなに大きくってたたきやすいキー。それに、使い方がどんどん広がるよう、2つのスロットを持っているんだ。さあ、友だちになろうよ。
National

信頼と創造の富士通

富士通

FM SPIRIT.
満開、ボクらの興奮ゴコロ

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。
いくつになっても、どんな時でも興奮させてくれるモノなら大歓迎。
そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

●多彩な16色のカラーグラフィック表示。

●8オクターブ3重和音のサウンド機能。

●FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。

¥49,800（本体価格）

新発売

マイコンスカイラブ：FMシリーズののハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091／591-2561●東京・秋葉原(03)251-1448／251-1449●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)221-6016●大阪(06)344-7628／341-0486●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

富士通株式会社●半導体統轄営業部(03)502-0161●札幌営業所(011)271-4311●東北営業所(0222)64-2131●金沢営業所(0762)63-7621●長野営業所(0262)26-8222●静岡営業所(0542)54-9131●名古屋営業所(052)201-8611●大阪営業所(06)344-1101●広島営業所(082)221-2288●九州営業所(092)411-6311

MSX MAGAZINE

8月号 CONTENTS

●表紙のことば／
「ありのまま生きるって事は、せみの様に美しくも、きりぎりすの様に楽しくもないけど………」
今日もまた大地にしみ入るありのつぶやき。一興
表紙デザイン／藤瀬典夫
イラスト／大野一興

■発行・編集人
塚本慶一郎
■編集長
田口旬一
■編集
高橋純子
中島新吾
宮川隆
大桒和宏
広瀬桂子
■編集協力
橘川幸夫事務所
シド・ファイナル・アーツ
MAG
スタジオ・ハード
島田昇
芳賀恵子
野村圭子
■デザイン
スタジオ・ビー・フォー
シド・ファイナル・アーツ
惣賀淳子
■Photography
石井宏明
内藤哲
森山成雄
小島信之
■イラスト
植田真由美
佐藤豊彦
明日敏子
鈴木知子
■広告
佐藤敏明
竹村仁志
■営業
浜田義史
堀井敏行
■業務
賀川裕子
鈴木三恵子
■印刷
大日本印刷㈱

初恋。
H1
HUMANICATION

街のみんなが、ふり返る。

ラジカセ感覚のスリムなハンディタイプ

〈H1〉は、コンパクトなボディにキャリングハンドルつき。ラジカセフィーリングでどこにでも気軽に持ち運べます。

すぐに使えます。RFコンバーター標準装備

〈H1〉は、カラーテレビをパソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つでテレビに切り換えOK。

2つの内蔵ソフト

〈H1〉は、オルガン演奏やテレビに絵がかける，2種類の楽しいソフトを内蔵しています。遊び方は簡単。スイッチポンで登場するシステムガイド（メニュー画面）から，対応する番号のキーを押せば選択したソフトの画面になります。

RAM32Kバイトを標準実装

複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいもの。〈H1〉は発展性の高いパソコンなのです。

2つのROMカートリッジスロットを装備

ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかにも，外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。〈H1〉なら，2つのROMスロットを標準装備していますので幅広い楽しみ方ができるというわけですね。

くらしを豊かに…
日立新技術

日立 パーソナル コンピュータ H1

MB-H1 ¥62,800
（カラーテレビC14-B20は別売です）

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券 X-7 H1

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105　東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル　日立家電販売㈱・宣伝部　パソコン係まで。

MSX

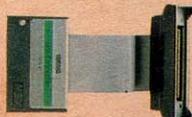
充実しています。

ホームパーソナルコンピュータ
YIS303
¥49,800

「拡張」も楽しめるフレンドリーパソコン

■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで、誰もが楽しめるゲームマシンに。「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備。ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」の拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶楽しみが広がります。

★ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSX仕様コンピュータに共通の「ROMカートリッジスロット」に接続することができます。

▶注：但し、本体側の①使用できるスロット数、②実装RAM容量、③プリンタI/Fの有無などにより、YRMシリーズ各種ソフトの使用や、データメモリカートリッジの併用が制限されたり、機能の一部が利用できない場合がありますのでご注意下さい。

ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

※YIS-503の場合は、SFG-01またはSKW-01と、「RGBユニット」SRG-01¥15,800を併用することができ「音楽」や「漢字」をRGBマルチ対応CRTで楽しめます。

YAMAHA

音楽機能の「核」はFMサウンドシンセサイザユニットSFG-01。「FM音源」方式のリアルサウンドで、最大8音の同時発音ができる上に、各音個別に音色設定ができるという有能ぶり。しかも、ミュージックキーボードやYRMシリーズなど、豊富なソフトや周辺機器との組合せて、自動演奏はもちろん、楽しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々に、自在に楽しめます。いかにもヤマハです。

FMサウンドシンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800

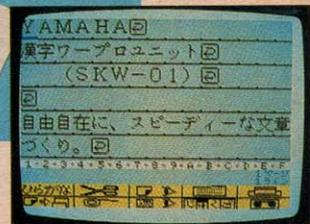
プレイカードセット
ZPA-01 ¥12,800

FMミュージックマクロ YRM-11
¥7,800
本体RAM32KB必要

FM音色プログラム
YRM-12 ¥7,800

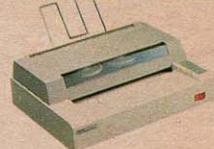
FMミュージックコンポーザ
YRM-15 ¥7,800

ミュージックキーボード YK-10
¥29,800

ミュージックキーボード YK-01
¥17,800

新製品「漢字ワープロユニット」SKW-01をサイドスロットに装着するだけで、本格的なワープロシステムが完成。JIS第1水準を含む3564文字種内蔵に加え、特殊文字・記号の作成・登録や熟語・短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。わかりやすい画面表示で入力・編集は実に楽しくスピーディ。しかも、作成文書はデータメモリカートリッジUDC-01(6月発売)に超高速で記憶・読出しが可能。もちろんカセットもOK。「熱転写プリンタ」PN-01は各種用紙対応型でハガキや名刺に直接、美しく印字できます。応用ソフト「漢字住所録」YRM-16も6月発売。

漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800

データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800

漢字住所録
YRM-16 ¥7,800

熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800

資料請求は〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XH係まで。

サイドスロットで差をつけろ。ヤマハ

ヤマハMSXは、マシンの拡張性が違います。拡張用周辺機器やソフトも、断然

MSX

ホームパーソナルコンピュータ
YIS503
¥64,800

「リアスロット」も装備して、多彩な機能を楽しめる強力なマシン。

■MSX仕様の豊富なソフトや周辺機器すべてに対応する、極めて強力なMSXマシン。▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、の3種類のスロットを装備。拡張性に断然差が出ます。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDP(TMS-9928A)で色ズレのない鮮明高画質画面。▶RGBユニットの使用でRGBマルチ対応CRTもドライブ可能。▶使い易さ優先のキー配置。▶全てに本格派。

ヤマハのマシンはここが違う。拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」

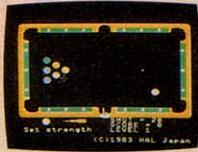
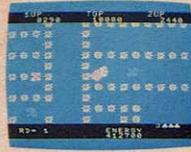
本体右上の「カートリッジスロット」は、MSXの統一規格に基づいた標準のスロット。だから、「ゲーム」はもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など市販のMSX用カートリッジソフトがすぐ楽しめます。

「ここが違う」の決定打はこの「サイドスロット」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着、本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」へと変身させられます。

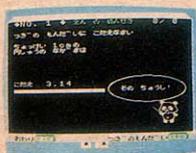
そして、さらには「リアスロット」。YIS503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータを活用する機能の質と量が大幅に広がります。

に楽しむならパソピアIQ。

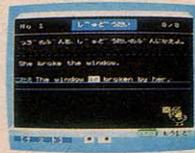
本文表記は●タイトル●型名●価格●容量●内容の順。タイトル★印はROMカートリッジ●印はカセットテープ。

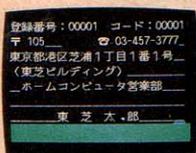
★ぶた丸パンツ●HX-S110●4,800円●ぶた丸よ、いじわるな"雷のパンツ君"が落とす卵を受けとめろ。赤い卵なら投げ返せ!気をつけないと"ちりとりオジサン"に消されるゾ。

★スーパービリヤード●HX-S154●4,800円●ビリヤードの中で最も難しい7つ玉のプールに挑戦しよう。ハスラー気分そのままに、狙いすまして鋭くキューを突け!

★スペースメイズアタック●HX-S106●4,800円●宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」に迫れ!宇宙艇で防衛網を突破せよ!16面の迷路が、キミを待つ。

★カラーボール●HX-S109●4,800円●イタズラ好きの天使が落とすボールを、魔法のフライパンを使って空へ帰せ!ロマンチックなゲーム。

●ミステリーハウス●HX-S201●2,800円●32K●不気味な洋館に眠る宝物を探り出せ!地下室や屋根裏などで見つけた道具を駆使して挑戦。

●楽しい算数(小学2~6年・下)●HX-S304~306・310・311●各3,800円●各32K●グラフィック画面とサウンドで楽しく学習をすすめる、好評の算数シリーズ編。

●にこにこぷんシリーズ●HX-S315~317●各2,800円●各16K●NHK"おかあさんといっしょ"でおなじみのキャラクターが登場する、好評"パソコン絵本"シリーズ

●中学必修英単語(1~3年)●HX-S301~303●各3,800円●各32K●文部省の指導要領に準拠し、英単語マスターに最適。検索とテストで構成。プリンタ出力可能。

●中学必修英文法(1~3年)●HX-S312~314●各3,800円●各32K●どの教科書にもあった適応性。文例表示と演習で、早く確実に英文法をマスターできます。

このほかにも、楽しく痛快なゲームソフトがいっぱい揃っています。
★ピラミッドワープ・HX-S102 ★バトルシップ・クラプトンII・HX-S103 ★ステップアップ・HX-S104 ★忍者くん・HX-S107 ★ひつじや~い・HX-S108 ★ピクチャーパズル・HX-S151 ★スーパースネーク・HX-S152 ★ドラゴン・アタック・HX-S153(以上各4,800円) ●ピコピコ・HX-S202 ●ギャングマン・HX-S205 ●ベジタルクラッシュ・HX-S206(各2,800円) ●モールパニック・HX-S207(3,000円) 新作もぞくぞく登場します。

★宛名書き(住所録)「宛名君」●HX-S502●9,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などにより、約150軒を登録。シール紙印字も。64Kシステムは地名登録も可能。

★簡易言語(データ君)●HX-S503●12,800円●縦横計算により表作成もカンタン。検索や並べ換えもできて、スモールビジネスにも確実に対応することができます。

64Kバイトをパワーアップ。ニューマシン登場。

- ●IQの差で選べ。RAM容量64Kバイト。
- ●プリンタインタフェース内蔵の本格派。
- ●打ちやすいJIS配列のキーボード。
- ●目にも鮮やか16色グラフィックス。
- ●迫力の8オクターブ・3重和音。
- ●2個のジョイスティック端子付。
- ●RF出力内蔵でテレビ接続も簡単。

プリンタインタフェース内蔵の最新鋭機。

HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

東芝ホームコンピュータ

資料のご請求は…〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

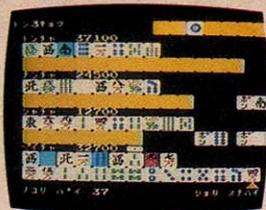
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

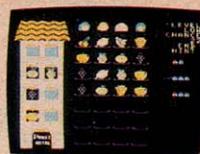
資料請求券
PASOPIA IQ
MSXマガジン8

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝

TOSHIBA

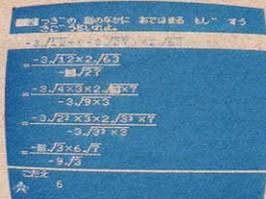
多彩なソフト。思いのまま

頭とテクニックで、スリルやユーモアをたっぷり体験しよう。アドベンチャー、スポーツ、推理…と、選びきれない楽しさだ。

★ジャン狂●HX-S156●4,800円●やり始めたら、もうやめられない本格派。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。牌を積む必要なしだから、初心者もすぐに楽しめます。

★リアルテニス●HX-S155●4,800円●フットワークも軽快に、さあエースを狙え！息づまるラリーに勝て！コンピュータと対戦したあとは、2人で決勝戦を組もう。

★フルーツサーチ●HX-S105●4,800円●どのコのお皿に、どのフルーツがのっているか？名推理を働かせないと、たちまち混乱。頭の訓練にピッタリのおもしろゲーム。

★3-Dゴルフシミュレーション●HX-S101●5,800円●ナイスショット！臨場感バツグンの3次元ゴルフ。クラブやショットの角度・強さなども思いのままのスゴさ。

親切で、ていねい。分かりやすさがだんぜん違うから、ちょっと苦手な算数や、英語・数学も楽しく学べて、成績もアップ。

●楽しい算数(小学2～6年・上)●HX-S321～325●各3,800円●各32K●学習とテストでプログラムを構成。キャラクターやサウンドで楽しく学べば、力もぐんとアップします。

●中学徹底数学(1～3年)●HX-S318～320●各9,800円(カセット3本入)●各32K●学習計画や授業の進度に応じてレベルを選択。練習とテストで構成。受験対策に最適。

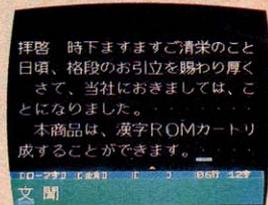
●まんてんくん(幼児教育)●HX-S307～309●各9,800円●各16K●数の導入と計算力I・IIの3部作。3～7才までの年令と理解度に応じて選択ができ、楽しく学べます。

MSXでヒット曲、名曲を鑑賞。そのうえ、編曲やプログラム演奏ができる。さあ、キミだけのサウンド・メーキングを楽しもう。

●ポピュラー・ヒット曲集●HX-S401●3,500円●32K●3声でアレンジされたヒット曲集。「イエスタディ」など14曲を収録。テンポ、音色を変えてアレンジOK。

●クラシック名曲集●HX-S402●3,500円●32K●「トルコマーチ」など名曲14曲を収録。曲のデータを素材にして、自分だけのサウンド作りも可能。

パソピアIQをシステムアップして、日本語ワープロに。宛名書きや定型文などの作成もカンタン。ビジネスにも力を発揮します。

拝啓　時下ますますご清栄のこと
日頃、格段のお引立を賜わり厚く
　さて、当社におきましては、こ
とになりました。
　本商品は、漢字ROMカートリ
成することができます。
文　闘

★日本語ワードプロセッサ「漢字君」●HX-S501●12,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などの多彩な能力で出力。64Kなら40桁×200行の文章登録。熟語登録も約1万字。

遊びに、学習に、ビジネスに
MSXを使いこなすなら答えはひとつ

ワクワクさせる、楽しくさせるパソピアIQソフト群。パワフルな新作も加わって、ますます充実。お気に入りを選んで遊べば、楽しさもとびっきりワイドに。自分にピッタリあったソフトで強勉すれば、成績もアップ。さあ、チャレンジしよう。

横山やすし親子

テレビ・ビデオ画像にもライトペングラフィックスを描きこめる。スーパーインポーズ&スチル。

ライトペンでコンピュータグラフィックスがすいすい描けちゃうウェイビーに、今度は、スーパーインポーズ機能とスチル機能をプラスした、WAVY11が登場。グラフィック機能がいっそう強力になって、よりワイドに楽しめるようになりました。スーパーインポーズ機能は、言うまでもなく、テレビ・ビデオ画像とコンピュータ画像のドッキング。とは言うものの、ウェイビーですもの、普通のスーパーインポーズ機能とはちょっと違う。そう、お馴染みのライトペングラフィックスと、テレビ・ビデオ画像をドッキングできるのね。だから、初めてパソコンに触れる人でも、スーパーインポーズなんて高度なことが簡単にできるというわけ。テレビ・ビデオ画像を2階調のコンピュータ画像に変換するスチル機能も、ただスチルするだけでなく、修正したり、色を塗ったり、ライトペンでいろんなことができるうえ、プリントアウトもできてしまう。これは、凄い、よ!
——(注)WAVY11の機能を楽しむためには、RGB21ピン対応テレビが必要です。

MPC-11 標準価格 99,800円

(ライトペン・ライトペンソフト付属)

■写真のシステムの合計価格……200,800円(MSXパソコン:WAVY11…99,800円+マルチ入力カラーテレビ:C-15VC1…95,000円+RGBマルチケーブル:MRG-01…6,000円)

〈WAVY11の主な仕様〉●CPU…Z80Aコンパチブル●ROM…32KB(MSX-BASIC)●RAM…32KB+VRAM16KB●グラフィック表示…256×192ドット●カラー…16色●スプライト機能…32面●キーボード…10キーつき88キー●サウンド機能…8オクターブ、3重和音+特殊効果音●ライトペン機能…付属(ライトペン+ライトペンソフト)●スーパーインポーズ機能…内蔵●スチル機能…内蔵●画像出力…RGB(21ピン・アナログ)信号●カセットインターフェース…内蔵●プリンタインターフェース…内蔵●ジョイスティック端子…2●拡張バス…50PIN●寸法…キーボード:380×42×185㎜、本体:408×86×351㎜●重量…キーボード:1.2kg、本体:4.5kg

こちらはもう、誰もがみんな知っている、WAVY10。ライトペングラフィックスのおもしろさを実際に体験した人も、随分たくさんいると思う。パソコン初体験の人でもコンピュータグラフィックスにチャレンジできる楽しさは、もちろんだけど、最近では、ライトペンで楽しむソフトもますます充実。さすが、ライトペンMSX!

WAVY10

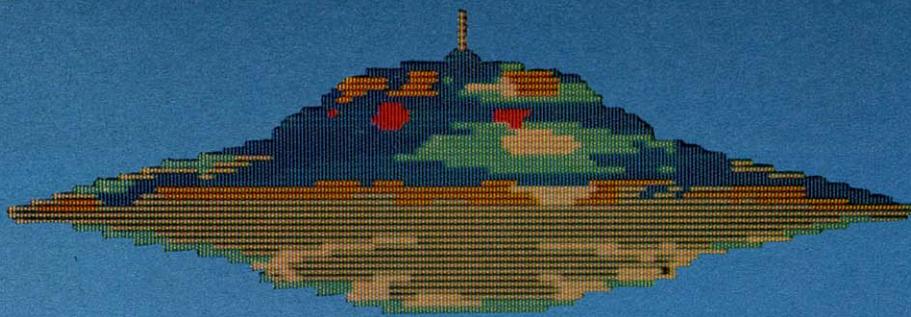
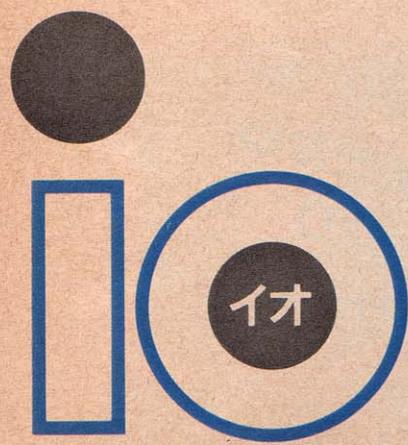
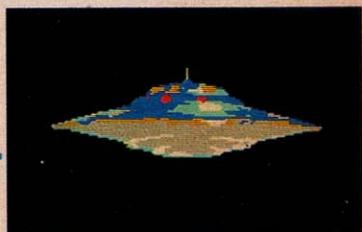
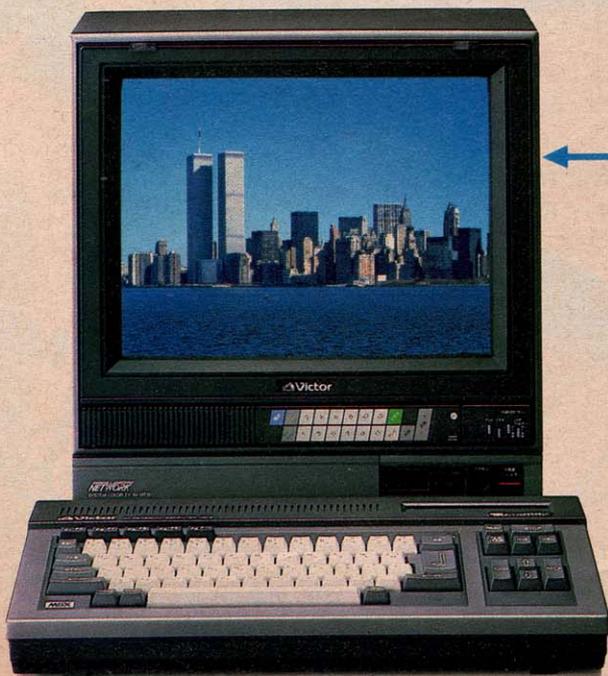
MPC-10 標準価格 74,800円

(ライトペン・ライトペンソフト付属)

〈WAVY10の主な特長〉●CPU…Z80Aコンパチブル●ROM…32KB(MSX-BASIC)●RAM…32KB+VRAM16KB●家庭用カラーテレビに直接つなげる、RF信号とビデオ信号の2出力方式●カセットインターフェース・プリンタインターフェース内蔵●2つのジョイスティック端子を装備●I/O拡張バス(50PIN)を装備●初心者にも使いやすいアイウエオ配列キーボード。

サンヨー MSX パーソナルコンピュータ

●MSXマークはマイクロソフト社の登録商標です。●写真のテレビは別売です。●詳しい資料のご請求は、三洋電機株式会社 営業本部 PA企画部M係 〒570大阪府守口市大日東町100番地 TEL.06(901)1111(代表)までどうぞ。

SANYO
'84 2.4
my Birthday
ライトペンMSXだから
誰でも、いきなり
パソコンアーチスト!

イオは、ビデオシティのビックリ・ニュ・

ニューヨークにUFO出現！テレビ画面にコンピュータ・アニメが合成できる、イオのワクワク・マジックだ

世間をアッとおさわがせするMSX-BASIC採用のパソコン、それがビクターのイオだ。なにしろテレビやビデオの大好きシーンに、コンピュータで描いたアニメーションが合成できる。そう、あの〈スーパーインポーズ機能〉が楽しめてしまう。上の写真がその一例。スーパーインポーズアダプターをイオにセットすれば、実に簡単に僕らの夢がかなうわけだ。しかも〈アナログRGB対応〉だから、色はドキッとするほど鮮やか。8オクターブのコンピュータ・サウンドをプログラムすれば、ワクワクするような効果音も作れてしまう。もちろん、MSXマークのついた周辺機器やソフトがメーカーを問わず楽しめる。オーディオとビジュアルの、ダブルパンチの面白さが拡がる、さすがビクターのAVパソコン、イオ。これはもう、僕らの好奇心をバクハツさせるビックリ・ニュースの発信基地だ ●AVパーソナルコンピュータHC-6 ¥64,800 ●スーパーインポーズアダプターHC-A602S ¥20,000 ●システムカラーテレビAV-MT15(鮮明2000文字表示) ¥115,000 ●データーレコーダーHC-R105 ¥19,800…システム合計¥219,600 ニューメディアからゲームまで

未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首から上もうんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

家計薄、住所録など、16KBの簡易言語(C-BOL)が、あなたの情報管理に活躍します。

本体にあらかじめ組み込まれた大容量16KBの簡易言語(C-BOL)。家計簿、住所録、健康管理など、暮らしに役立つ7つのプログラムが、ご家庭の情報センターに。(ML-F120D、ML-F120)

君のカラーテレビが、すぐディスプレイに早がわり。RF出力を内蔵しました。

RF出力を内蔵していますので、ビデオ端子のないカラーテレビでも、ダイレクトに接続できます。お手持ちのカラーテレビで、買ったその日からパソコンが楽しめる、というわけです。

鮮明画像で楽しめます。RGB出力内蔵で、AVC時代を先取り。(ML-F120D)

AVC時代を先取り。RGB出力を内蔵しました。RGB対応カラーテレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。コンピュータ・グラフィックも、コンピュータ・ゲームも鮮やかに楽しめます。

余裕の大容量メモリです。RAM32KB、ROM32KB C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110KBは、HAM16KB、ROM32KB実装。)

大容量32KBのMSX-BASICをはじめとして、ROM32KB、三菱独自の簡易言語C-BOL16KBを搭載しています。将来に向けて、拡張性や汎用性に富んだ、余裕あるパワフルな設計です。

使い方ひろがります。ダブルスロット設計。

システムアップが自在のダブルスロット設計です。2つのスロットに、拡張RAMやROM、さらに色々なインターフェースカートリッジをセット。データ処理やプログラム機能をさらにアップします。

システムアップが自在に。各種インターフェース内蔵。

本体と周辺機器を結ぶ各種インターフェースを内蔵。オーディオやムーブマスターと接続するなど、工夫しだいでシステムアップが自在に楽しめます。

- **●色鮮やか16色。カラーグラフィック機能。**
- **●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。**
- **●ジョイスティック(別売)2個接続が可能。**
- **●マシン語内蔵のHEXキー(別売)接続可能。**

※C-BOLとは三菱独自の簡易言語。MSX・BASIC言語を作表し易く使い易く単純化した誰にでも使いこなせるプログラムです。

※下の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus
三菱ホームコンピュータ

※写真の画像は、簡易言語メニューを表示する初期画面です。

ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。

ML-F120D形 標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。

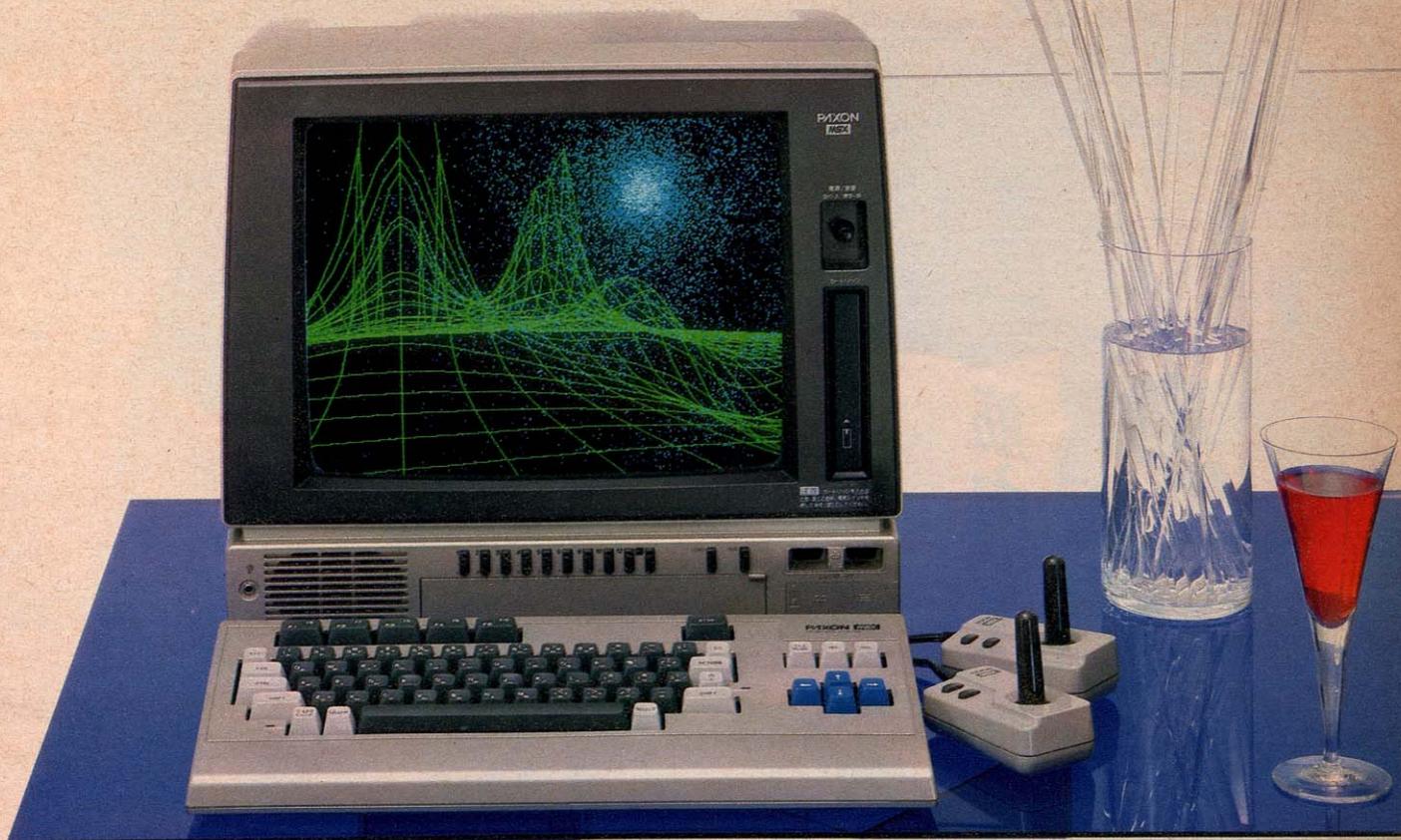
ML-F110形 標準価格54,800円(本体価格)

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04群馬県新田郡尾島町岩松800三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。

MSX

カタログ請求券
Letus
MSX・マガジン 8408

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

中学社会の先生をめざす成蹊大学の今井美子さん。

中学国語の先生をめざす立教大学の伊藤裕子さん。

中学英語の先生をめざす清泉女子大学の園田可菜さん。

中学英語の先生をめざす立教大学の中野都代さん。

僕らのパソコンと相性ぴったりのプリンター、ブラザーから「白」と「黒」で誕生！ホワイトボディはFMシリーズ対応のHR-5。ブラックボディはPCシリーズ・MSX対応のHR-5X。どちらも乾電池駆動の超コンパクトサイズ。美しく、静かな印字が自慢です——。僕らのパソコン・パートナーは、これに決まり。

■主な特長

- ●超軽量1.6kg、乾電池駆動で機動性抜群。
- ●熱転写／サーマル方式だから、印字音はきわめて静か。普通紙にも印字可能。
- ●ハードコピーまたはアプリケーションソフトにて漢字印字可能。
- ●豊富な機能を低価格で実現。ほとんどのパーソナル・コンピューターと接続可能。

■主な仕様

印字方式：熱転写/感熱方式（ノンインパクト）
印字ヘッド：9ピンサーマルヘッド
文字種類：〈HR-5〉JIS159種＋グラフィック63種
〈HR-5X〉JIS159種＋グラフィック56種＋ひらがな64種（ACモード） 256種（Bモード）
文字構成：〈HR-5〉通常文字—9×9ドットマトリクス（ハーフドット4）
グラフィック—6×8ドットマトリックス
〈HR-5X〉通常文字—9×7ドットマトリックス
グラフィック—8×8ドットマトリックス
印字速度：約30cps
電源：2電源方式 DC6V＋10%～－20%
乾電池単1 4本またはACアダプター
外形寸法：303（幅）×174（奥行）×65（高さ）mm

このHR-5&5Xについて、詳しく知りたい方は………ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法（ゲーム、ビジネス…etc）、氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

資料請求券
MSX
84-8

ブラザー販売株式会社 情報機器事業部
東京 〒104 東京都中央区京橋3-3-8 TEL(03)274-6911
名古屋 〒460 名古屋市中区大須3-46-15 TEL(052)263-5811
大阪 〒542 大阪市南区心斉橋筋1-1 TEL(06)251-7265

MSXの夏

やって来ました日本の夏、MSXの夏。ネ暗マイコン少年のイメージをふき飛ばし、明るく楽しいMSX生活、MSX夏少年。

カクテル作りはおまかせのたったふたりのサマーパーティ

少しばかりアダルト気分の夏は、彼女とふたりきりのカクテルパーティからやってくる。涼しげなバーのカウンターで、小粋にカクテルを傾ける。気分はグ・グッと盛りあがる。レディの瞳には、恋の炎が……。

映画のワンシーンにでもありそうなこんな気分を今年の夏こそは味わいたいものだ。MSXさえあれば、わざわざバーへ出むかなくとも、キリッと冷えたカクテルに出会うことはできる。マイルームをバーにしてしまえばよいのだ。「レディ、あなただけのためにカクテルをシェイクしてさしあげます。」

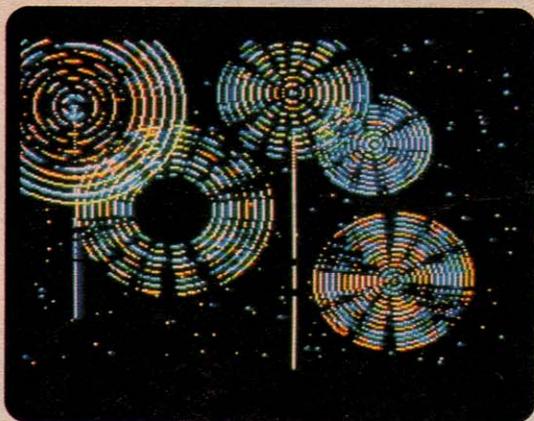
ひと口にカクテルといっても、その数は何千種類にも及ぶという。これをすべてマスターしようというのは無理。そこで頼りになるのがMSX。各種カクテルのデータを、すべてインプットしてしまう。これならば、レディのリクエストに答えて、即座にカクテルを作ることができる。データの入力に時間をかけすぎて、夏が終わってしまわないようにネ。

おっと、カクテルといえばアルコール。未青年のMSX少年はダメですぞ。年齢に合わせて、トロピカルカクテル、トロピカルドリンクとアルコール量をへらしましょう。

企画／スタジオハード＋高田廣
Photo／森山成雄
イラスト／加藤まなみ
デザイン／小井詰哲也

「たまや〜」「かぎや〜」モニタに映る華麗な花火の図

夏の夜空をいろどる風物といえば花火。ドーンという爆発音、シュルシュルと大空に打ち上がる音、そして漆黒の空に色とりどりの夢を見せ、はかなく消えてゆく。しかし、花火見物に出かけるとなると、人は多いわ蚊にさされるわで、あまり夕涼みという気分にはなれない。ならば、家の庭で楽しめばいいじゃないか。家の庭だからといって、線香花火をすることもない。MSXで花火を打ち上げてしまうのだ。もちろん効果音もそのままに、リアルに再現。これを、まっ暗にしたおへやの中で楽しむという趣向。庭の高い木にモニタをしっかりとくくりつけると、さらに気分は盛りあがる。パッとした打ち上げ花火ばかりじゃなく、玉になって落ちてゆく線香花火がリアルに再現できれば、これもまた夏の風情。

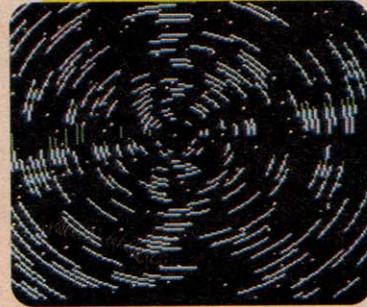
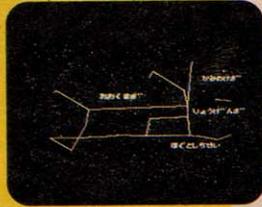
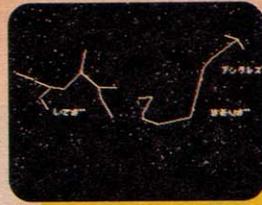
カクテルを見つめながら夜はふけてゆく。あなたのためにチェリオ！ 取材協力 新宿スージーズ・バー（03—356—3454）ステージもある小粋なカフェバーだ。

テーブルの上を汚さずにいかに美しくかき氷を食べるか

ナイトタイムの夏の風物が花火なら、デイタイムはかき氷。昔ながらのシンプルなカキ氷は見かけなくなってしまい、最近では豪華絢爛なフラッペが中心。フルーツ盛りだくさんにアイスクリームや生クリームまで乗ってくる。おなじみ、氷の旗の横でオバチャンがガリガリとかいてくれたかき氷はどこへ行ってしまったんだろう。

まァ、昔ながらのかき氷にしても、カフェバーのフラッペにしても、どちらも食べやすいものではない。はじのほうから食べてゆくと、ドサッとくずれてテーブルの上に落ちたり、しだいにとけてビシャビシャの状態になったりする。いかにすればかき氷を美しく食べることができるのだろうか。そこでMSXシミュレーション。「まず右の方からスプーン3回、続いて左から2回」などと、ひとり研究にいそしんでから、いざ氷屋さんへ。

カクテル ファイル　No.0057
TEQUILA SUNRISE
CONTENTS
TEQUILA・・・・・・・・・・・・45ml
ORANGE JUICE・・・・・・・90ml
GRENADINE SYRUP・・・・2tsp
DECORATE
ORANGE・・・・・・・・・・・・・1/8
CHERRY・・・・・・・・・・・・1or2
etc.

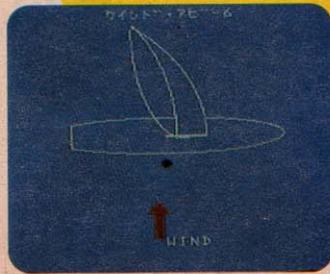
星空をながめながらロマンチックな気分にひたる

天体観測をゆっくりとできるのも、夏休みならでは。本来、天体観測は空気の澄んだ冬にするものだが、夏休みくらいじゃないと、夜遅くまで起きているわけにはいかない。で、じっくりと観測した星空をMSXへインプット。これでマイ・プラネタリウムのできあがり。星空を観測しなくとも星座図に頼ってもOKだけどね。北極星を中心に回転運動のプログラムが組めればたいしたもの。赤い矢印で星座を示したり、見たい星座をクローズアップして、線でつないだり。キャラクタを重ねれば、リッパなものだ。

キャラクタを重ねると、フラネタリウムでは見られない天体観測ができる。こんなプログラムができたらイイネ。

ウインドサーフィンはとっても難しいだから、よくお勉強

⬆ウインドサーフィンのビデオも、テクニックマスターへの近道。しかしビデオになっているプレイは、ハイテクニックのものが多すぎる。

マリンスポーツのシーズンだ。ヨットやウインドサーフィンは憧れの的。なにしろ知的だ。どんなに運動神経が発達していても、風との力関係がわからないと、元の場所へは戻ってくることができない。物理・数学の要素が多分に含まれている。ベクトルの法則をマスターするつもりで、ヨット、ウインドサーフィンをお勉強しましょ。

頭の中でマスターできたからといって、もう帆走できるかというと、それほどアマイものじゃない。大切なのは実地訓練。それでも理論をマスターしているのと、いないのとでは、進歩の度合が格段に違う。青い海原を胸の中に描きつつ、夏前半はベクトルのお勉強。夏後半に勝負をかければ、キミは海の若大将。

⬆まるでベクトルの法則。数学の問題でも解くようなつもりで、チャレンジしてみよう。基本的なパターンは4種類しかない。

夏バテ防止にMSX 一家に一台コンピュータ

食欲が無くなってくると、そろそろ夏もまっ盛り。夏バテのシーズンがやってくる。タオルケットをはねとばし、おなか出して眠ってしまうと下痢の連続。夏バテにいっそう拍車がかかる。

食べる物をちゃんと食べ、適度な運動さえしていれば、夏バテなんてへのカッパ。MSXで、毎日のカロリー、栄養の状態をチェックしてゆけば安心だ。夏ばかりじゃなく、一年中これを続ければ、健康家族のできあがり。ホームコンピュータの真価ここにあり、といったところだ。

カロリー計算といえば、肥満が気になるオネーサンやオトーサンも大満足。あちらは太らないためのMSX。こちらは夏バテでやせないためのMSX。これにて一件落着。めでたし、めでたし、ハッハッハッ!

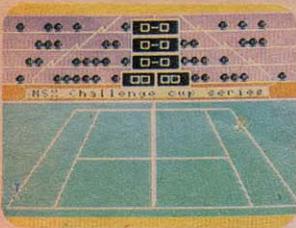
⬇カロリー計算のプログラム。各種食品のデータがひと目でわかる　テープ　5,800円 オーク

しょくひんめい	6	g	たんはく	ししつ	とうし
モモ・ウシ	2	55	12.5	2.7	0.
ヒレ・ウシ	2	34	6.7	5.4	0.
タン・ウシ	2	29	4.5	6.5	0.
レバー・ウシ	2	60	11.9	2.2	2.
ローストビーフ	2	41	9.0	4.3	0.
コーンビーフ	2	29	6.0	5.6	0.
バニク	2	72	14.6	1.8	0.
クジラアカニク	2	62	14.5	1.9	0.
クジラベーコン	2	32	7.8	5.0	0.

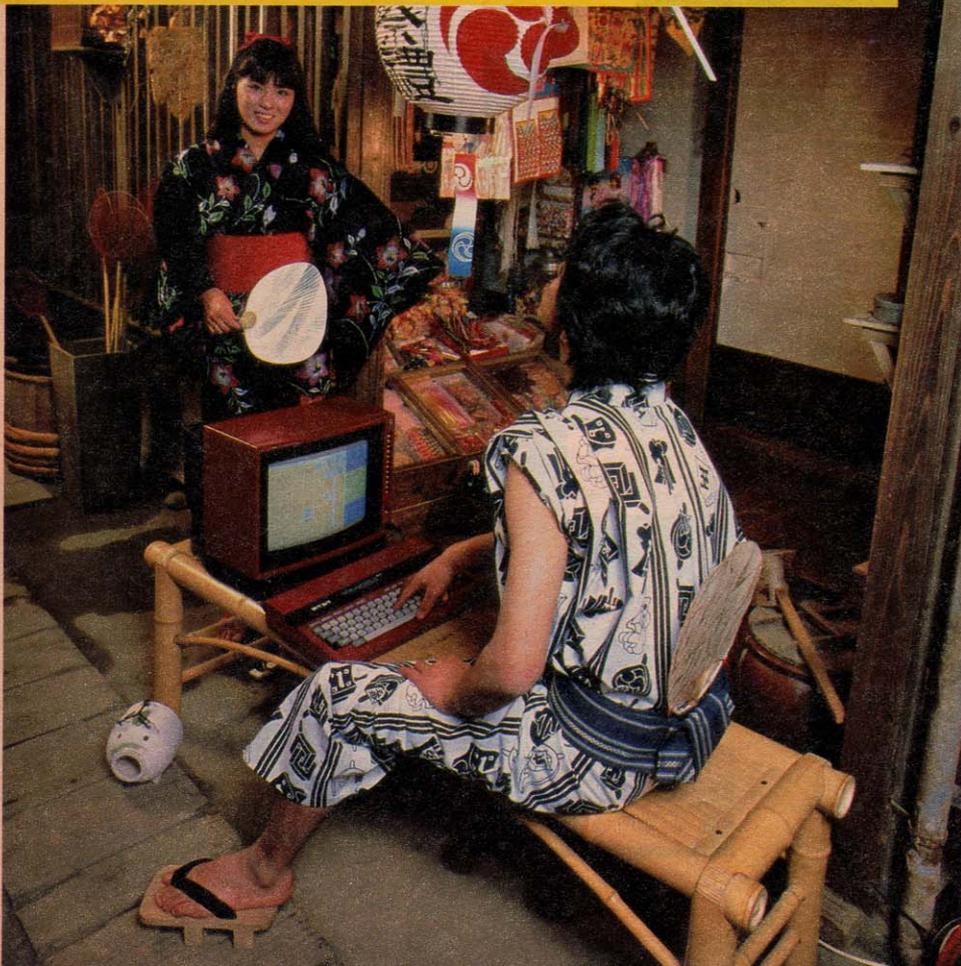
色とりどりの夏景色
どこへ行ってもMSX
MSXで始まる夏の風物誌

テニスができなきゃ男じゃないと、テニスギャルがいい

黒く日焼けした肌こそが夏のあかし。ぜひともマッ黒ネシアになりたいものだ。この焼け方にも最近ではいろいろとあって、全身マッ黒の水着派、ウエットスーツから出た顔と手と足がマッ黒なウインドサーフィン派、顔と胸元、そして腕がマッ黒なテニス派。左腕だけの外車派というのもあるぐらいだ。

夏が過ぎ去って秋に最も注目を集めるのは、なんといってもテニス派。秋になったら高原で、ギャルとテニスを楽しむためにも、今やテニスは必修科目となっている。デカラケのスイートスポット研究に始まって、とかくスポーツは科学の時代。ボクらもここらでMSXを導入してみたい。とはいうものの、テニスゲームのソフトを買ってきて、パコンポコンと楽しむわけじゃない。戦略練習にはなるかもしれないが、日焼けはしない。スコアの管理に始まり、ライバルの弱点研究まで行うのだ。そう、プロ野球のようにネ。

⬆3Dテニス　本当のテニスより難しいかも　ROM4,800円　アスキー

⬇スコアの管理も、こんなふうにしたいものだネ

うちわ片手に縁台将棋で夕涼み、下町風情で心もなごむ、コンピュータ

浴衣のそでをグイとまくりあげ、うちわで蚊を追いながら縁台将棋。いかにも下町といった風情。失われつつある下町だが、心なごむものがどこかにある。ラムネを買った駄菓子屋のオバアチャンはどうしているのだろう。世の中すべてハイテクの方向へ傾いて、どちらを向いてもコンクリートにアスファルト。内にあるのは金属の機械や器具ばかり。それも決して悪いことではないが、何かさみしい思いがする。いなかとは違った下町。都会の中にあるからこそ、下町なのだ。ボクらの下町を大事にしようじゃないか。都会があってこその下町なら、都会の進化につれて、下町も変化して当然。そのままに残そうとするから無理があるんだ。下町は生きている。

見よ！　この光景を。MSXは下町にもしっくりとなじんでいる。MSX相手の縁台将棋も、また一興かな。

取材協力＝下町風俗資料館（☎03―823―7451）昔懐しい下町の風俗を大切に保管している。いちどは立ち寄ってみたい所だ
写真のような駄菓子屋が映画のセットのように組んである

これが本当のワンマンショー たったひとりのコンサート

狂気乱舞　ひとりステージを繰り広げるの図　取材協力：新宿スージーズ・バー（03 356 3454）

〝ミュージシャン〟嗚呼なんと良い響きだろう。しかしボクには楽器を繰るテクニックがない。たとえテクニックがあったとしても、メンバー集めやテクニックの向上、音楽的傾向の統一など、バンド結成には難しい問題がいろいろとある。

これらの悩みをいっきに解決してくれるのがMSX。各機種音楽機能を持ってはいるが、なかでもスゴイのがヤマハのシステムだ。周辺機器を集めれば、アッという間にバンドのひとつやふたつはできてしまう。楽器メーカーだけにサスガのひとことだ。これならばメンバー間のトラブルもなく、ミスも犯さない。

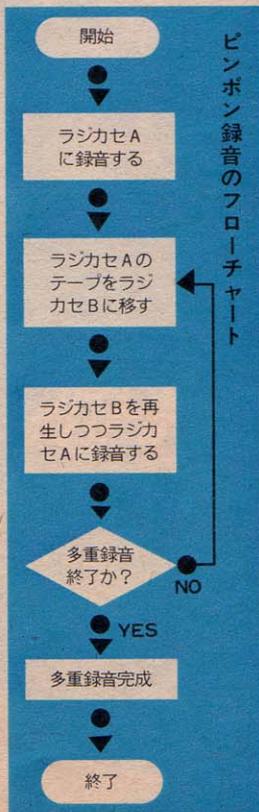
しかし、すべてのパートをまかせてしまっては面白くない。MSXはあくまでもキミのバックバンドだ。スポットライトを浴びるのはキミ。夏休みの間にじっくりとバックバンドのプログラムを組んでしまおう。

音質保障なし ただし簡単な ピンポン録音

一度に多くの楽器をコントロールできないまでも、MSXの音楽機能で多重録音をすることは可能だ。賢明なMSX少年の読者なら、左のフローチャートを見れば、その方法は一目瞭然だろう。しかし、残念なことにこの方法では、きわめてノイズが多い。多重録音は3回から4回が限度だろう。それでも意外にリッパ。

ピンポン録音のフローチャート

開始
↓
ラジカセAに録音する
↓
ラジカセAのテープをラジカセBに移す
↓
ラジカセBを再生しつつラジカセAに録音する
↓
多重録音終了か？ — NO →（ラジカセAのテープをラジカセBに移す へ戻る）
↓ YES
多重録音完成
↓
終了

⬆ラジカセがピンポンをするわけがない！

テープ審査から輝けるスターダムへ！

おもな音楽コンテスト！

コンテスト	主催者	問い合せ	
■オリジナルテープ音楽祭	リットーミュージック	03—359—0266	コンピュータミュージック部門もあり、MSX少年向き
■シンセサイザーテープコンテスト	ローランド	03—251—1390	シンセサイザ音楽に対する注目度が大きい
■ポピュラーソングコンテスト	日本楽器製造（ヤマハ）	03—476—3263	譜面応募という方法もある自分で演奏しなくともOK
■イーストウエスト	日本楽器製造（ヤマハ）	03—574—8592	一次はテープ審査。続いてライブとなる
■カレッジサウンドフェスティバル	マツダ	03—448—4176	本年度分は残念ながら終了来年に期待をかけよう
■原宿音楽祭	原宿音楽祭事務局	03—402—5060	コンピュータソフトコンテストの中で音楽も扱われる

⬆ＫＤ-ＷＲ90 84,800円、両デッキとも録再リバース機
⬇ＭＩ-5000 69,800円 6ch入力。ともに日本ビクター

カセットデッキを2台使えば立派な多重録音だ

ピンポン録音の上級コースがカセットデッキ2台の方法。原理的にはまったく同じなのだが、デッキAを再生しながら、新しい音とともにデッキBに録音するにはミキサーを仲介してやらなければならない。デッキAの出力をミキサーの入力のひとつに、新しい音源もミキサーの入力へ。ミキサーの出力はデッキBへと送られる。マイクミキシング機能のあるデッキを再生側に使えばミキサーは不要。さらに簡単になるのは、ダブルカセットデッキ。これらデッキを使った録音は、ラジカセよりも音質向上。

ミュージシャンとして ステージでスポットライトを浴びる MSXなくしては語れない栄光への道

現在のポップス・ロック界、コンテスト出身者が実に多い。というわけで、MSX片手にコンテストになぐりこみだ。一次審査はテープのことが多いからよいとして、二次でMSXとバレても恐れることはない。要はセンスなのだ。堂々とワンマンショーを行おう。

多重録音メカで自宅にスタジオを完成させる

⬆デジタルシーケンス・レコーダＱＸ-１ ＭＩＤＩ対応の楽器を１度に８台までコントロール。

⬇デジタル・リズム・プログラマＲＸ-15 79,800円 デジタル音源採用でリアルな音だ。もはやドラマーは不要か？

カセットテープを利用した本格的な多重録音メカも数多く発売されている。大半のものは4トラック。つまり4回までは自由にミックスダウンも行える。これを使えば10回ほどの多重録音は簡単だ。

写真のものは、ヤマハのパーソナルスタジオシステムに含まれるマルチトラックカセットレコーダMT44とポータブルミキサーMM30、それに専用ラックRB30の組み合わせ。合計16万9000円。

ヤマハといえば、音楽に関する話題がもうひとつある。いままでコンピュータコントロールはキーボード中心であったが、いよいよFM音源によるリズムマシンも登場。リアルな音のコンピュータドラマーが現れた。同時にMIDI対応のシーケンサも発表。8万音の自動演奏を可能にしちゃった。

タイトル付きのビデオはボクのオリジナルテープ

⬆こんなふうにタイトルをインポーズしてやると、グッとオリジナルらしくなってくる。

ビデオソフトにも映画や記録など良いものがどんどん出てきている。しかし、いかんせんお値段が高い。中心になるのはやっぱりテレビからの録画。間に入るCFが気になるけれど、そこはひとつガマン。でも、いまひとつ盛り上がらない。なんとかならないものか?

ＭＳＸの特殊機能としてスーパーインポーズ機能を持っているものを使って、オリジナルテープを作ってみよう。ビデオが2台あればこれは簡単。多少画質は落ちるけど、ＣＦのカットもできる。ビデオが1台しかなくとも方法はある。テレビで放映される場合、必ず前週に予告編をやる。このときとばかりにタイトルをインポーズして録画する。本放送のときは、これにピタリと続けて録画をすれば、リッパなタイトル付きビデオのできあがりだ。

ビデオ(再生用)
21pinRGB
ＴＶモニタ
ＶＨＤ(ビデオディスク)
スーパーインポーズアダプタ
ビデオ(録画用)
ＡＶパソコン　ＨＣ－６

⬆メーカー、機種によりスーパーインポーズ時の接続方法は違う。ＲＧＢ21ピンコネクタを使用するものも多い。上の図はビクターＨＣ－６の場合これもＲＧＢケーブルが必要となる。

この夏録画したいテレビ映画

夏休みともなると、テレビロードショーは、大作が目白押し。今の時点でわかっているだけでも、こんなにある。8月に入ると何が放送されることやら。

加えて、ロスオリンピック直前ということもあり、貴重な記録映画も放送される予定だ。日本テレビ系では7月14・28日に「民族の祭典」(ベルリン大会)、28日には前ロス大会を。またＴＢＳ系では7月23日に「東京オリンピック」を放映する。ぜひとも録画したいネ。

	タイトル	内容
月曜ロードショー　(ＴＢＳ系)	7月9日「東京湾炎上」	マンモスタンカー爆破をめぐる攻防を描いた東宝特撮
木曜洋画劇場　(テレビ東京系)	7月12日「ザ・フォッグ」	ジョン・カーペンター監督によるサスペンス
ゴールデン洋画劇場　(フジテレビ系)	7月14日「マノン」	東陽一監督が烏丸せつ子を華麗に描いた話題の作品
日曜洋画劇場　(テレビ朝日系)	7月15日「ダーティハリー３」	ご存知シリーズの第３弾。アルカトラズ島での対決
日曜ロードショー　(テレビ東京系)	7月22日「失なわれた世界」	'60年アメリカ作品。原題 The Lost World
水曜ロードショー　(日本テレビ系)	7月25日「ウルトラマン・怪獣大決戦」	ウルトラファミリー12人と宇宙怪獣軍団の大決戦
ゴールデン洋画劇場　(フジテレビ系)	7月28日「燃えよデブゴン４・ピックポケット」	香港映画の人気者デブゴンのシリーズ第４作
日曜洋画劇場　(テレビ朝日系)	7月29日「世界崩壊の序曲」	噴火による島の崩壊を描いたパニック・スペクタクル
月曜ロードショー　(ＴＢＳ系)	8月6日「００７・ドクターノオ」	００７ことジェームス・ボンドシリーズの名作
月曜ロードショー　(ＴＢＳ系)	8月27日「幻魔大戦」	角川映画のＳＦ大作を２時間30分に時間延長で放映

ふえることがあっても へることはない だから、マイ・ビデオライブラリー

エ〜ッと あのビデオ どこいったっけ

ビデオテープというものは増えるいっぽう、長時間モードで録画しようものなら、1本のテープの中に何種類もの作品が入ってしまい、いったいどれがどこやら。夏休みには時間をかけて、ゆっくりと整理しよう。整理となると大得意なのがコンピュータ。でも、ただタイトルを入力しておくだけじゃだめだ。いつでもすぐに取り出せるように通し番号をつけてやる。ジャンルによってイニシャルをつけてもよいのだが、できる限り簡潔に。こうすれば、消していい所もスグにわかるのだ。

VIDEO LIST GROUP A:SF

A-001	STAR WARS	0000〜
A-002	ブ〜ラックホ〜ル	0000〜
(X3)	フラッシュゴ〜ドン	2846〜
	ファイナルカウントダウン	5478〜
A-003	E.T.	0000〜
A-004	みらいのそうぐうう	0000〜
A-005	STAR TREK	0000〜
(X3)	STAR TREK-3	3581〜

⬆カウンター番号を入れておくと、さらに探しやすくなる

⬆タイトルを書かずに番号だけ。他の作品を録画しなおしても、タイトルをつけなおす必要がない

ビデオのパッケージというものは、どうも味気ない。メーカー名がデカデカと書いてあるのも気に入らない。タイトルも付いた、整理もできた。次はビデオパッケージを美しくしたいものだ。

MSXの周辺をグルッと見渡してみると、ドットプリンタやプロッタプリンタ、ビデオ周辺にはテレビプリンタなどがある。つまり画面はそのまま、パッケージの素材にもなってくれるというわけだ。

プリンタ類だけではカラフルさに欠けるが、これにさまざまなアレンジを加えてゆけば、リッパなビデオパッケージができあがる。

サンヨーのWAVYIIのスチル画機能を使えば、映画の画面がそのままパッケージにもなる。三菱のテレビプリンタがあれば、タイトルをインポーズした画面をプリントすることも可能。アレンジの素材としては最高だね。アレンジ法は

次のページで…。

どうせのことなら パッケージにも 凝ってしまう

⬇ごろごろところがっていても、パッケージの色で見分けがつく

⬆MSXが主役のビデオ作品を作ってみてはいかがかな？

ひと昔前ならば、学園祭の自主制作映画はすべて8ミリか16ミリ。ところが今はビデオ全盛。フィルムの現像やキッタハッタの編集の手間もなく、1本の作品ができてしまう。ビデオデッキも高級機種を使えば1回程度のダビングなら、ほとんど画質劣化も感じられない。

このビデオ作品作りにもMSXは大活躍する。MSXだからといって、コンピュータグラフィックスの映画を作るばかりが能じゃない。どのビデオのどのあたりに、何のシーンを記録したかというデータ管理に始まり、おとくいのスーパーインポーズでのタイトル作りなど、MSXを使う場所はいくらでもある。

もちろんコンピュータグラフィックスもOK。MSXで描いたものは、コンピュータグラフィックスとしてはいまひとつだが、そこはアイデア次第でなんとかなる。たとえば、実写プラスアニメなんてこともスーパーインポーズ機能ならでは。昔懐しのバンパイヤ（知らないかな？）風に、人間がアニメキャラクタに変身していくなんていうのも面白いのではないかな？

ビデオアートの時代だけど、CG映画には8ミリが大活躍

MSXでのカラーグラフィックスは、CG（コンピュータグラフィックス）と呼ぶには、ちょっとものたりない。あまりに高品位のCGを見慣れてしまっているからだろうね。しかし、いかにもCGらしい作品を作る方法がある。ワイヤーフレームで描いてゆくのだ。ワイヤーフレームとは、線だけで描いたCGのこと。よく都市や建物の構造を見せるときに使われているあれだ。黒スクリーンに緑のラインというと、いかにもそれらしい。プログラムでこれを動かせれば立派なものだが、ナカナカ…。

ではどうするのか？ 1コマずつ撮影してゆくのだ。となるとビデオでは無理。8ミリカメラの登場となる。1秒間で18コマ。10分作品として1万800コマ。夏休みじゅうに終わることやら。

⬇キヤノン514XL-S 83,500円、コマ撮りOK。

この夏見ておきたい映画

MSX少年の目が集まるといったら、なんといっても「レンズマン」。コンピュータグラフィックス大活躍の映画だからね。だけど、CG映画を作るからといって、CG映画・SF映画だけを見ていたのではダメ。1本の映画を始めから終わりまで自分たちの手で作ろうというのなら、ストーリーの進め方やカメラアングルなども学ぶ必要がある。だから、できる限り多くの映画を見ること。BGMのタイミングやSEのうまい使い方も見つけられるだろう。見てきた映画によって、自分の作品のイメージもどんどんふくらんでゆく。映画のワンシーンから、自分の作品の第1歩が始まるかもしれない。この他にも、二番館や名画座で、見のがしたものを見ておこう。

タイトル	配　給	上映予定	内　　容
メインテーマ	東映	7月14日～	片岡義男原作、薬師丸ひろ子チャンの映画
愛情物語			原田知世チャンのミュージカル場面が美しい
東映まんがまつり	東映	7月14日～	キン肉マン、バイオマン、かぼちゃワイン他
スクラップストーリー	ジョイパック	7月14日～	若松孝二監督作品の「ある愛の物語」
零戦燃ゆ	東宝	8月11日～	零戦の誕生からその消えるまでを描く
夏服のイブ	東宝	7月7日～	ニュージーランドを舞台に聖子ちゃんが活躍
刑事物語3・潮騒の詩			おなじみシリーズの第三弾、鉄矢の大活躍
ウルトラマン物語	松竹	7月14日～	ウルトラの国や父母も登場する多彩な内容
SF新世紀レンズマン	東宝東和	7月7日～	CGを駆使したデジタルアニメーション
グレイストーク	ワーナー	7月中旬～	新ターザン映画。猿の特撮がリアルだ
再会の時	コロムビア	7月中旬～	大学闘争の時代をドキュメンタリータッチで
グローイングアップ5	コロムビア	7月下旬～	26曲のオールディーズが聴きものだ
インディ・ジョーンズ	CIC	7月7日～	製作ジョージ・ルーカス、監督スピルバーグ
ランブルフィッシュ	CIC	8月中旬～	フランシス・コッポラ監督の青春映画

1本のビデオ作品のために夏休みすべてを使ってしまう

CG絵日記で先生もビックリ！

⬆こちらが絵日記の「絵」の部分

8月1日（水）　晴れ
・きょうぼくは、夏休みの宿題のこんちゅうさいしゅうに、近くの森に行きました。おかあさんが買ってくれたアミは、とても大きくて使いやすかった。だけど虫はす

⬆こちらは絵日記の「日記」の部分

MSXのカラーグラフィックス機能は、いかにも「お絵描き」といった感じ。絵日記を書くなんていうのにピッタリだ。夏休みの宿題提出に、データを入力したカセットテープを持っていけば、先生もビックリすることだろう。

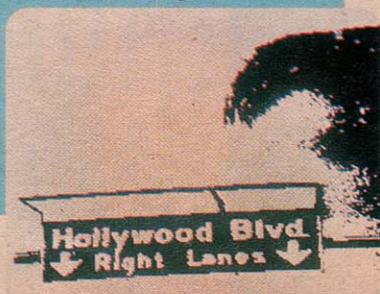
サンヨーからライトペンユニットも発売され、どの機種でもライトペンを使えるようになったから、絵日記書きは、簡単そのもの。ついでのことに、絵の下につける文章も、日本語ワープロで書いてしまおう。そうすれば、漢字のお勉強にもなるのだ。

それから…、日記のついでに、毎日の天気や最低・最高気温、湿度なども記録してしまう。新聞の天気欄から、全国のものを入力しておけば、夏休みの終わりに友だちにデータを売ることができるかも…。MSXでアルバイトもできるのだ。うれしいね。

夏休み中にしっかり仕上げて秋には華々しくアーティストとしてデビュー

ビデオ画像に手を加えてアートにしてしまう

現在のところサンヨーのWAVY IIだけの機能だが、スチル機能は本格的ビデオアート、コンピュータアートの入門編だ。テレビやビデオから、気に入った画像を、白黒2階調でデジタル記憶してくれるし、プリンタをつなげば、プリントアウト（白黒）もしてくれる。その上から、ライトペンで好きな色をつけたり、落書きをしたり。何もない画面をキャンバスにするのと違い、イメージをふくらませつつ、芸術家気分で、アートしてしまうのだ。

BGV（バックグラウンドビデオ）が大都会の窓のようにいわれ、さまざまな風景を描き出しているが、こちらは絵画の雰囲気。部屋の壁にポスターを飾るように、CGアートを画面にディスプレイするのもハイセンス。その日の気分に合わせて違う作品にしたり、色調を変えたり。ライフスタイルも変わる。

⬇いわゆる「使用後」。

⬇ようするに「使用前」。

プリントゴッコは ありがた〜い オタスケマン

➡ドットプリンタで打ち出した原画 ハガキサイズにしてコピー

⬆シュボッと光ると、製版は完了。光が美しいのだ。

⬅製版された原画に各種のインクを塗りつけてゆく。１枚の原版に何色もの色をつけることも可能だ。色別に何枚もの原版を用意すれば、手間はふえるが、きれいな仕上がりを望むことができる。

暑中見舞に 間に合わなければ 残暑見舞という手もある

ＭＳＸのプリントアウトで暑中見舞をデザインしても、ドットプリンタでは１色、プロッタプリンタでも４色が限度。せっかく16色で描いたカラーグラフィックスも、プリントするとさびしくなってしまう。そこで登場願うのがプリントゴッコ。たのもし〜いオタスケマンなのだ。プリントゴッコを使えばどんな色でも、自由自在に着色ができる。１色でプリントアウトした原画をもとに、塗り分けることも可能だが、さらに美しい仕上がりを望むのなら、色ごとにプリントアウトする。つまり、赤インク用の原画、青インク用の原画といった具合にだ。多色刷りの版画と同じ要領。印刷するときに、ズレないように気をつかわなければならないが、これならば、仕上がりも美しい。ただし、始めのインクが乾いてから次を印刷しないと、キタナクなってしまう。

⬆これが完成品。カワユイでしょ?

明菜のミニコピアも意外に役立ったりして……

中森明菜のCFでおなじみのキャノンのミニコピアも、3色コピーで始まったものが、今や6色まで色数がふえている。これも、ハガキ作成には見逃せないメカだ。6色コピーといっても、カラーコピーのように、一度に全色コピーができるわけじゃない。そのつど色を変えながらコピーをとるというわけだ。つまりはプリントゴッコの方法と同じ。それぞれの色に、それぞれの原画が必要になる。それぞれの原画を置く位置さえまちがえなければ、ピタリと思った色が、思った所へコピーされる。

ただし、あまり凝ってしまわないこと。プリントゴッコでも同じことがいえるのだが、あまりに凝ってしまうと、原画がMSXで描いたものだという感じが薄れてゆく。MSX文字などはあまりデザインせずに、イラストもドットプリンタで打ち出されたものだとわかる程度にしたほうがいいヨ。

⬆キャノン・ミニコピアDC-12 198,000円、カートリッジ22,000～24,000円

宛名ソフトで住所リストを完成

東芝から登場した「宛名書き」ソフトを使って、住所録を作成しよう。これさえ作ってしまえば、暑中見舞だろうと年賀状だろうと、宛名書きの手間はなくなる。宛名シールへの印刷までプログラムに含まれているから、プリンタでプリントアウトされたシールをハガキの表にはるだけでOK。もちろんデータはカセットテープへ保存できるから、必要なときに呼び出してやればよい。

ただ、こういった住所の登録のような単純作業は、意外に時間のかかるもの。電話番号は知っていても、住所がわからない友だちだってけっこういる。調べながらだと、さらに時間がかかる。まあ、暑中見舞に間に合わなくとも、残暑見舞という手がある。

東芝の宛名書き（住所録）ソフト。上がタイトル、下が実例。64Kの2スロットならばOKだ。

聖子のヒットビットはハガキもOKの4色よ

ヒットビットの周辺機器として発売された4色カラープロッタプリンタPRN-C41は、ハガキサイズからA4判までOK。これを使えば、ハガキデザインも簡単だ。赤・青・黒・緑の4色で手書きより美しくプリントしてくれる。近く発売されるグラフィックソフト「プロッ太」を使えば、MSX本体に内蔵されていない文字やキャラクタもプリントアウトできる予定だ。

これでもう、ハガキの裏も表も、MSXにまかせておけば安心。暑中見舞や年賀状ばかりでなく、いとしい彼女へのラブレターもMSXにオマカセ。プレイボーイのキミならばラブレター基本パターンを用意して、彼女の名前だけを次々に変えていくなんていうことも朝メシ前。毎回ラブレターの文案を考える必要もなくなる。ただし、くれぐれも要注意。彼女の名前をまちがえると、あとでヒドイ目にあうぞ。何枚でもプリントできるからといって不幸の手紙だけは作らないようにネ。

⬇4色カラープロッタプリンタPRN-C41 54,800円

スポルディングのテントにテーブルなど、キャンプ用品はすべてエバニュー(03-649-4711)のもの。

携帯用発電機に感謝カンシャ キャンプに行ってもMSX

マイコン少年はネ暗だというイメージは、いまだに根強く残っている。性格的にネ暗じゃないにしても、部屋の中で作業をしていることが多いというのは事実。あまり健康的とはいえない。アウトドアにマイコンを持ち出すことはできないのだろうか。MSXならばシステム全体でも、さほど大きくならない。クルマに積んでお出かけだ。

さて、そこで問題になるのが電源。クルマから取ろうにも、あるのはDC12Vのみ。MSXに必要なのはAC100V。思いついたのは携帯用の発電機。それではと、テストがてらキャンプに行ってみた。発電機にガソリンとオイルを入れて、「ブルン」と始動。発電機の回転が落ちついたところで、MSXとモニタをセットアップ。そしてスイッチオン。「博士、成功です」とディスプレイに表示されるわけはないが、無事プログラムも作動。発電機の音はうるさいが、自然の中ではさほど気にもならない。ゲームを楽しんだり、行動予定をプリントアウトしたり、アウトドアでも大活躍のMSXだ。

⬆ポータブル発電機エレキボーイ。ヤマハ発動機製で価格は44,800円。

ハイパーオリンピックに負けるものかとフィールドアスレチック

フィールドアスレチックにも、MSXを持参。1種目当りの消費カロリーをチェックしたり、所要時間を記憶したり、使い方はいろいろある。コーチになったつもりで、ディスプレイを見つめながら指導するというのも悪くはない。さらに悪のりすると、MSXでフィールドアスレチックをゲームにしてしまったり…。種目数も多いから、キミがゲームプログラムを組んでみてはいかがかな。

⬇ワンパクアスレチック　すでにフィールドアスレチックはゲームになっている。ROM　4,800円

マイコン少年は ネ暗、というのは心外だ MSX片手に アウトドアへお出かけ

ボクこれ欲しいの CQ-1

⬆今年のモーターショーでは、このCQ-1を超えるニューメディアカーが登場することだろう。早く一般発売してほしいものだ。動くオフィスとして活躍するだろう。

去年のモーターショーで注目を集めたのが、通信技術コンセプトカーCQ-1。1BOXカーをベースにして、AM/FMラジオ、テレビ、パーソナル無線、自動車用電話、交通情報モニタラジオ、ハイウェイラジオ、ロードガイドシステム、後部シートには自動車用キャプテンシステム、データターミナル、ファクシミリ、パソコンを装備。欲しい、実に欲しいのだが、残念なことにトヨタさんの試作車。ここまではゼイタクをいいません。せめてクルマでも使えるMSXを発売してくれないかな〜。

➡ホンダのエレクトロ・ジャイロケータ。透明の地図シートをさし替えて使う。

キャンプ場リストに ナビゲータコンピュータ データベースよ早く来い!

携帯用発電機がMSXに対して使用可能となると、用途はグッと広がる。さすがに、走行中は発電機の作動は無理だが、パーキングエリアにクルマを停めて、おもむろにセットアップ。どこへ行こうかを思案中。

現在のところは、自分でインプットしたデータしか使えないが、データベースが本格的に充実してくれれば、道路地図をディスプレイしたり、キャンプ場のリストで次の野営地を見つけたりもできる。ナビゲータコンピュータに早変わりなのだ。

⬅駐車場でひと休みしながら、次なる目的地を探す。こんなことがいつかはできる。

キャンプジョウ LIST (1~9)

NAME	TEL	NOTE
1・[illegible]	0425-58-6511	[illegible]
2・[illegible]	0522-35-5307	[illegible]
3・[illegible]	08478-6-0347	[illegible]
4・[illegible]	0264-23-2642	[illegible]
5・[illegible]	09673-20178	[illegible]
6・[illegible]	05589-8-0425	[illegible]
7・[illegible]	0578-2-5010	[illegible]
8・スイスむら	07726-6-0808	[illegible]
9・[illegible]	0775-05-2268	[illegible]

[illegible]

⬆データベースが充実してくれれば、このようにリストを手に入れることもたやすい。

学園祭で一攫千金か？ MSXでお金もうけを考えてみる

レーザーディスクでゲームセンターを開設

MSXのソフトは、残念なことにというべきか、うれしいことにというべきかゲームものが中心。これで学園祭でひともうけというのは、いとも簡単だ。1回50円のゲーム代をいただいたとしても、数千円のソフト代金ならアッというまにもとがとれてしまう。クラスの中でMSXを持っている人のハードを大集合させれば、即座にゲームセンターのできあがりだ。ゲームセンターで人気のゲームソフトもぞくぞくと発売されつつあるから、ゲームのバリエーションも多彩だ。

それに加えて、パイオニアのMSX、パルコムが発売されたことにより、レーザーディスクによるゲームも戦列に加わった。セガのベストセラーゲーム〝アストロンベルト〟がMSXで楽しめるのだ。パルコムに搭載されたP－BASICを用いれば、レーザーディスクのシステムコントロールは簡単。これを20インチを超えるクラスのモニタにつなげば、大迫力の〝アストロンベルト〟となることうけあい。パルコムとレーザーディスクを合わせて約29万円。1回100円として2900回。うまくいけば、これも……。

ただ、お金がからむことだけに、十分な下準備が必要。先生ににらまれないように、夏休み中にしっかりと計画しよう。

MSXでファッションショー、レディの注目を集めます

レディの関心事といえばファッション。これをうまく利用すれば、お友だちになれる可能性も高い。MSXを使ったアイデアとしては、まず数多くのファッション画を用意すること。これをいろいろ見せるだけでもよいのだが、もう一歩進んでレディのハートをくすぐる方法がある。つまり、それぞれのファッション画をもとに、彼女自身をモデルにしてあげるのだ。

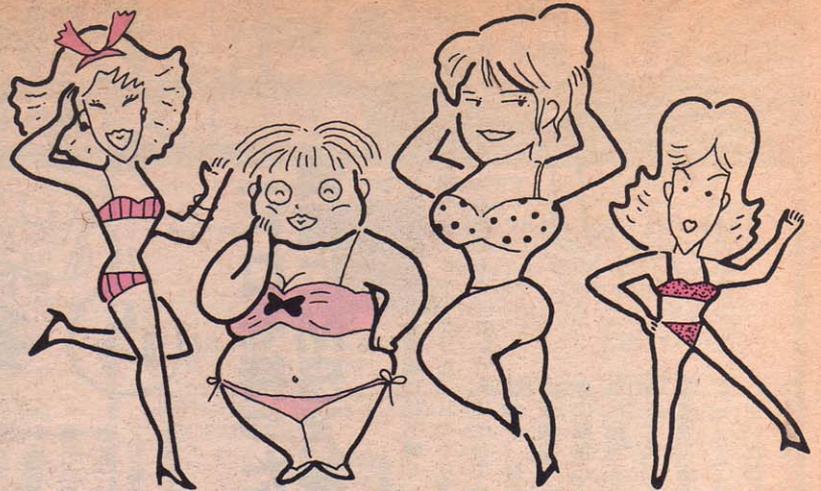
ファッション画の頭の部分に、レディの顔をはめこんであげればよい。どんなファッションが似合うのか一目瞭然となる。レディの顔をビデオで録画、そこへファッション画をインポーズ。

ただし、ファッション画に良いものがなければ、すべては水の泡。夏の間にファッションの研究を始めましょ。

取材協力＝新宿スポーツランド3号店

ガールフレンドの水着姿を想像いたしましょう

気になるあの娘の水着姿は、ぜひとも見たい。コンピュータの便利なところは、数字によるデータに、メッタヤタラに強いこと。そこで、水着姿を数字データから割り出してみる。インプットしてやるデータは、多ければ多いにこしたことはないから、夏の間にじっくりと収集。

さて、何を集めるかだが、これはアイドルの水着写真とそのデータ。つまり身長・体重とBWH。この季節の雑誌からなら、いくらでも収集できるはず。用意ができたなら、その中から彼女のサイズに近いものを探し出すというわけだ。これである程度は想像ができる。おっと、近似値を見つけるためのプログラムを組むことも必要。なお、彼女のボディサイズを聞く際に何が起ころうと、当局は一切関知しない。

⬆スリムなモデルタイプ。身長170cm、体重49kg、B80W58H80cm

⬆横綱タイプ。身長150cm、体重70kg、B90W・85H100cm

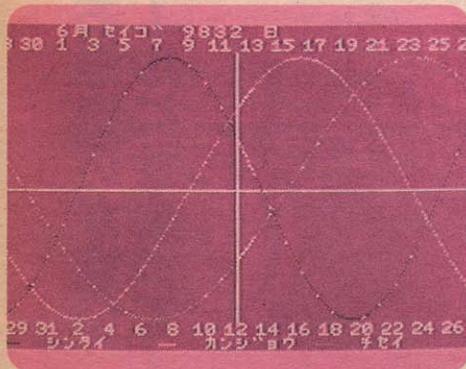
⬆グラマーな日活タイプ。身長165cm、体重55kg、B95W65H95cm

⬆小さく細いロリコンタイプ。身長154cm、体重38kg、B72W57H80

⬆プロポーション大作戦、こんなソフトがあったらいいね！

バイオリズムで占い屋さん

当るも八卦、当らぬも八卦というのが占いだが、もともとはすべて統計から生まれたものと考えられる。ならば、コンピュータにてこれを行うのは簡単なはず。星座、血液型、干支と占いは数々あるが、どれもプログラムを組むとなると難しそうだ。

最も簡単で、コンピュータらしいと思われるのがバイオリズム。このプログラムなら、キミにもなんとかなるかもしれない。これは要するに単なるサインカーブ。生まれた日から始まる一定のリズムなのだ。生まれた日を0としてプラス方向へ、身体が23日、感情が28日、知力が33日の周期で動いている。それぞれのラインが、プラスマイナス0に近づいたあたりが要注意日。感情が危うい日、身体が危うい日、知力が危うい日となる。もしも3本が座標0(ゼロ)で交わったりしたら、もう最悪というわけだ。生まれた日から何日目かということがわかれば、これは簡単なはず。ただウルウ年を忘れないようにネ。

⬅昭和32年7月13日生まれ、田口旬一クンの今月のバイオリズムは…？

⬆顔の部分だけを残して、ファッション画をインポーズ。

⬅やっぱりセーラー服が一番似合ってしまうのだろうか。

➡ミニスカートも捨てがたい魅力がある。夏はいいなァ。

MSXにも避暑をさせる 大切なコンピュータの 夏対策は万全に

フロッピーを買うまではカセットテープを大切に!

昨日までロードできたのに、今日になったらロードできないなどというカセットテープのトラブルは多い。こうなってしまうと、せっかく組んだプログラムもパア。ぜひともなくしたいものだ。

カセットテープが嫌うものの第一は磁気、続いて高温多湿。スピーカのそばやテレビのそばに置いてはダメ。モーターを使っている電気製品のそばも避けたほうが無難だ。

高温多湿といえば、日本の夏そのままなのだが、通常の高温ならばさほど心配もない。ただ、閉め切っておくと40度を超えるなどという部屋は危険。MSXの本体も意外に熱を持つ。これにピッタリとくっついていたりすると、テープも熱を持ってしまう。これにも注意が必要だ。

ニトロを持ったつもりになって慎重にMSXを運びませう

夏休みはMSXを故郷に持ち帰り、錦を飾ろう、じゃなかった、じっくりプログラムを組もう。という人にとって心配なのが、MSXの運搬。買ったときに梱包してあった発泡スチロールと箱が基本。宅急便で送ろうというなら、さらに空いた部分にクッションになるものを入れておこう。

できることなら、自分で持ち歩くのがいちばん。梱包は捨ててしまったり、大きくてジャマと思うなら発泡スチロールを買ってきて、専用のケースを作ってやろう。

それと、メンテナンスとばかり中を掃除してやろうというのはダメ。へたに開けたりすると、逆に故障のもと。それに開けた形跡があると、たとえ故障しても保障がきかなかったりするぞ。

MSXはお熱いのが嫌い もっとクールにせまって!

その昔「お熱いのがお好き」という映画があったが、MSXは正反対。現在のところ、熱暴走をしたという話は聞かないが、これからの季節、何が起こるかわからない。MSXにとって初めての本格的な夏がやってくる。

MSXにまつわる熱としては、周囲の熱と本体の放つ熱の2種類がある。周囲の熱は、室内でトラブルというほどではない。直射日光をまともに浴びたりしない限り、人間が無事に暮らせる程度なら安心だ。ただクルマの中などに置いたまま使うというのは危い。移動には注意が必要。

MSXは使えば使うほど熱が出る。これが自然に放熱してしまえばよいのだが、そこにとどまってしまうと、温度は上がるいっぽう。本体とキーボードが分離式の場合、本体をモニタと重ねたり、オーディオ・ビデオといっしょに棚の中に収めたりすると、この放熱の度合が悪くなってしまう。そこで覚えておきたいのがミニファン。小さな換気扇みたいなものだ。これを棚に収めたMSXの裏側などに取り付けてやる。秋葉原や日本橋などの電気街で、ジャンク屋さんをのぞけば見つかるはずだ。今のうちに、取りつけておけば安心。

一体型といえども安心はできない。もし扇風機にあたりながらMSXを操作するなら、自分ばかりでなく、MSXにも風を送ってやる気配りが欲しいネ。

⬆秋葉原で買ってきたミニファン。8cm径で約3,000円前後。小さくなるほど高いのだ。

ニューメディア図鑑

その1／衛星直接放送 Direct Sateilite Broadcasting

5月12日から始まったNHKの衛星直接放送。そして11月からスタートする電電公社のキャプテン・システムの本放送と、今年はニューメディア元年と呼ぶにふさわしい一年になりそうな気配がメラメラと燃え上がっている。

くわえて満を持していたMSXのRS-232Cシリアル・インターフェイスの仕様もまもなく決定、正式に発表される模様だ。テレコンピューティングの水先案内人ともいうべき、このRS-232Cの装備によって、MSXマシンは、インテリジェントなビデオテックス端末にも早変わりするようになる。先に発表されているMSX-DOSとRS-232Cとの強力な連携が、一連の〝ゲームかそれともビジネスか?〟という画一的な、のっぴきならない二元論的束縛状態から、ユーザーの精神とホーム・パーソナル・コンピュータの可能性とを解放してくれる、ひとつのトリガーとなることを期待したい。

とにかくこれによって、MSXのユーザーにもニューメディアの存在がグッと身近になってきたことだけは確かな事実である。

けれども――では、ニューメディアとは? その種類は? 内容は? というとあまり知られていないのもまた事実だ。せっかく機械が進歩しても、それを使う人間の側が何も知らないんでは、こいつは宝の持ち腐れだ。

今回から数回にわたって連載する「ニューメディア図鑑」は、いよいよ本格的に始まるニューメディア時代へのウォーミングアップだ。良くも悪くもニューメディアがどんなもので、どんなことが始まろうとしているのかぐらいは知っておきたいよね。

では、第一回は衛星直接放送の巻。さァ、「ゆり2号」が放つ落差36、000㌔の高角度SHF波が、日本全土をニューメディアの波に包み込むゾ!

スタートした、星からの放送

今年の1月23日、種子島宇宙センターからニューメディアの夢を乗せて、わが国初の実用放送衛星BS-2aが打ち上げられた。「ゆり2号-a」と命名されたこの放送衛星は、東経110度の赤道上空、高度約36、000㌔の静止衛星軌道から、テレビのUHF波より一段高いSHF波に乗せて、日本全土をつつみこむようにしてテレビ映像や音声その他を送ってくる。そんなことから、衛星直接放送は〝星からの放送〟と呼ばれているが、実にピッタリないい方だ。

将来的に、一体どんな内容の放送が送られてくることになるのか、とても興味のあるところだけれど、その前にまず、衛星そのものについてちょっとのぞいてみることにしよう。

静止衛星の生みの親、クラーク

人工衛星は簡単にいうと、科学衛星、実用衛星、軍事衛星の三つに分けることができる。科学衛星とは、昭和51年に打ち上げられた「うめ」のような電離層の観測とか、大気圏外からのより障害の少ない条件の下で宇宙の観測などを行うものである。これに対して実用衛星は、①気象衛星②通信衛星(放送衛星)③航海衛星などがあり、今回打ち上げたBS-2a、「ゆり2号-a」は二番目の広義の通信衛星の仲間である放送衛星だ。軍事衛星についてはいわずもがなである。

こうした人工衛星は、さらにその運動形態によって分けることもできる。すなわち、地球のまわりをグルグルと周回する運動衛星と、そうでない、一カ所にじっとしている(かのように見える)衛星のふたつだ。実用衛星は、後者に属する。これは静止衛星と呼ばれる人工衛星である。

話がやや脱線してしまうが、この静止衛星のアイデアを最初に考えたのが、『2001年宇宙の旅』の大SF作家、アーサー・C・クラークその人であることは、一般にはあまり知られていない事実である(SFファンならだれでも知っている有名な話だが)。クラークには、作家になる前にイギリス海軍の通信技術の大家だったという経歴がある。1945年にイギリスの『ワイアレス・ワールド』誌に掲載された論文「地球外の中継通信」の中で、クラークは世界の通信網をひとつに結ぶ静止通信衛星というアイデアを提出している。今日でこそ、衛星を使ったコンピュータ通信や、テレビ中継はごく日常的なことであるが、クラークは、世界初の通信衛星「エコー1号」の実現に先駆けること15年前に、この考えを得ていたわけで、その先見性には目をみはるばかりだ。

静止通信衛星の生みの親アーサー・C・クラーク
(サンリオSF文庫「スリランカから世界を眺めて」より)

ケプラーの第三法則と静止衛星

ここでごく簡単に、通信衛星についての基本的な知識を拾ってみよう。

静止衛星は、地球の自転と同じ方向に同じ周期で回る人工衛星である。同じ方向に同じ周期で回っているから、地上から見た場合、あたかも同じ空間に静止して浮かんでいるかのように見えるわけだ。衛星が周回しているのは、赤道上空約36、000㌔の静止軌道と呼ばれる空間だ。この、36、000㌔という衛星の高度は、ケプラーの第三法則によって求められる。ケプラーの第三法則とは「惑星の公転周期の2乗は、太陽からの平均距離の3乗に比例する」というものだ。そうすると、周期が24時間になる高さは36、000㌔という数字が出る(このへんの詳しいことは物理の時間に習おうね)。

こうした静止通信衛星は、1個で地表の3分の1をカバーできる。世界中くまなくカバーするには、3個の静止衛星があれば良い。クラークが考えたのはまさにこのようなことである。現在、このような世界中の通信網をひとつに結ぶ静止通信衛星のひとつに有名な「インテルサット」があるが、クラークの予言(予言ではなく、あくまで現実のものとして

Ⓐ 音
Ⓑ オメガ航法電波
Ⓒ VLF
Ⓓ 長波放送(LF)
Ⓔ LF
Ⓕ 中波放送(MW)
Ⓖ MF
Ⓗ 短波放送(SW)
Ⓘ HF
Ⓙ 1ch～12ch テレビ放送

Ⓚ VHF
Ⓛ 13ch～62ch テレビ放送
Ⓜ UHF
Ⓝ 衛星放送 12GH
Ⓞ SHF
Ⓟ EHF
Ⓠ 赤外線
Ⓡ 光通信
Ⓢ 可視光線

① 30kHz(キロヘルツ)
② 300kHz
③ 3MHz(メガヘルツ)
④ 30MHz
⑤ 300MHz
⑥ 3GHz(ギガヘルツ)
⑦ 30GHz
⑧ 300GHz
⑨ THz(テラヘルツ)
⑩ 私たちが使用している電波の帯域

D H L
B F J N R
A C E G I K M O P Q S
1 2 3 4 5 6 7 8 9
10

これが高品位テレビ(左)。モノクロだと分かりづらいかな？

文字多重放送の画面

提出したわけだが）は、これらの静止通信衛星によって実現されているというわけだ。

今回のテーマである放送衛星も、原理はこれと同じものである。東経110度の静止軌道上から日本全土を覆うように、「ゆり2号-a」は、5月12日から電波を送ってきている。

実際の衛星直接放送の送信方法は、図のとおりだ。地上局から衛星に電波を送り、それを受信した衛星が、もう一度地上に照射するわけである。

衛星直接放送ってナニ

衛星直接放送で使われる電波は、12GHz(ギガヘルツ)という非常に高い周波数で、通信帯域を大きく取れるSHF波(Super High Frequency)が使われている。この電波は光の性質に近い直進性の強い電波で、今までのテレビ放送以上の、より優れた方式で映像や音声を送ることができる。衛星直接放送は具体的には次のふたつを実現するニューメディアだ。

衛星直接放送は、ビルの谷間や山間部といった地理的な悪条件の問題を解消する、いわゆる難視聴対策がその第一の目的である。赤道上空36、000㌔の星空から降ってくる電波は、北海道で約30度、沖縄で約60度という高角度で地上に届く。このため専用のアンテナを衛星の方向に向けて立てれば、高層ビルの真後ろに家があるというような極端なケースを除いて、日本中の難視聴のほとんどは解消されることになる。

第二の目的は、いわゆるニューメディアとしての部分だ。35ミリの映画並という画質を得られる話題の高品位テレビや、文字多重放送、ファクシミリ放送、静止画放送などを送る新しいメディア、それが直接衛星放送の本来の目的である。

映像は映画に近づき、音はPCM（コンピュータと同じ0と1のデジタル符号の組み合わせによる信号方式）だから、DAD（デジタル・オーディオ・ディスク）と同じハイファイ・サウンドが楽しめる。映画館がつぶれちゃうかも？

じゃあ次に、文字多重放送やファクシミリ放送といった、ニューメディアとしての衛星直接放送の中身について見てみよう。

BS-3でニューメディア実現

ところで、1月23日に打ち上げられたBS-2a「ゆり2号-a」は、5月12日の放送開始を前に、3系統ある電波中継機のうちのふたつが故障してしまうというアクシデントに見舞われた。放送衛星の心臓部ともいえる電波中継機のふたつを失ったこのトラブルの影響は非常に大きく、放送衛星事業の国産化を危ぶむ声さえ出ている。NHKは当初、全3系統ある中継機のうちの2チャンネルを使って、総合テレビの番組を中心にした衛星第一テレビジョンと、教育テレビを中心にした衛星第二テレビジョンの放送を予定していたが、これを断念、残った一系統だけを使って総合テレビの番組を中心に流す試験放送のみを行うことになってしまった。衛星放送のセールスポイントだった、「山河燃ゆ」や「宮本武蔵」といった人気番組を、通常の放送より一週間早く流す〝時差放送〟もお流れとなり、世界初の衛星直接放送は非常に地味なスタートを切ることになったのである。しかも悪いことに、ふたつめの中継機の事故が起こったとき、衛星に対する保険は、(信じがたいことだが）契約の谷間にあった。まったくの無保険状態でトラブルが起きてしまったのだ。泣き面にハチといったところだろうか、踏んだり蹴ったりというところだろうか、いずれにせよ、関係者にとってもわれわれにとっても、教訓的なトラブルであったといえる。

とにかく、このようなトラブルに見舞われたおかげで、予備の一系統を使って行うはずだった、高品位テレビなどのニューメディアの実験は、来年夏に打ち上げられる「BS-2b」（BS-2の予備機）までおあずけの形になってしまった。それらは5年後の民間用放送衛星「BS-3」で実用化される。

衛星へ電波を送る巨大なパラボラ・アンテナ

降り注ぐ、衛星ニューメディア群

話が大きく脱線してしまったが、以下早速その衛星直接ニューメディアを個々に紹介しよう。

放送直接衛星「BS-2」で実験されるニューメディアは、①高品位テレビ②静止画放送③ファクシミリ通信④PCM音声放送である。

●高品位テレビは、画面を構成する走査線の数を従来のテレビの525本から、約2倍の1025本に増やした名前どおりの、画質の美しい品質の高いテレビだ。35ミリや70ミリの映画に匹敵するという非常に鮮明な映像が全国どこでも見ることができるようになれば、現在地上でテレビ屋さんがフィーバーしているCATVを完全に凌駕してしまう可能性も大いに考えられる。CATVは料金を取られるが、民間の高品位テレビは無料で、しかもよっぽど面白い番組が見られるだろうからだ。

ところで、事情通によると高品位テレビでは肌の荒れた女優さんは仕事が無くなるという。それほどハッキリと見えてしまう映像なのだそうだ。

●静止画放送は、「テレテキスト」とも呼ばれているニューメディアだ。送信方法には専用のチャンネルを使う方式と、既存のチャンネルの電波の隙間に情報をはさんで送る方式のふたつがある。後者は文字多重放送の名前で、昨年からNHKが実験放送を始めているので知っている人も多いだろう。静止画放送

は、要するにテレビで送る紙芝居である。テレビのような動画ではなくて、一枚一枚の絵として情報を送るメディアである。能率も悪く、独立したメディアとしては通用しないと見る向きが多い。料理番組の材料一覧を出すとか、そのような補佐的な使われ方をするものというのが大方の見方だ。

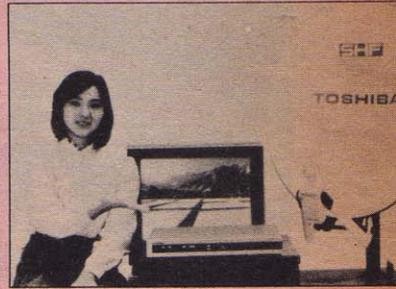
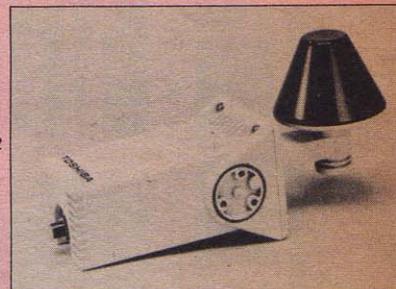
●衛星によるファクシミリ通信とは、テレテキスト同様、電波の隙間を利用してテレビと一緒にファクシミリを伝送するものである。テレテキストとおなじような使い方が考えられる。また通信衛星とファクシミリの特性を生かし、新聞を伝送することも可能だ。現実にアメリカでは、有名なダウ・ジョーンズ社の『ウォールストリート・ジャーナル』誌が、衛星を使って全国に新聞の紙面を送っている。近い将来、ひょっとすると新聞が空から電波に乗ってやってくるかも知れない。

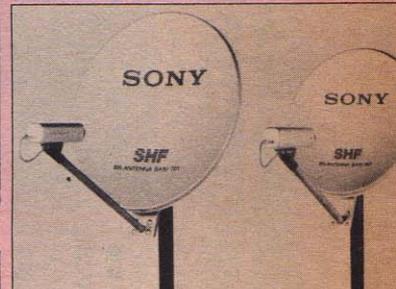
●PCM音声放送の、PCMとは、パルス符号変調方式の略。音声をアナログではなく、0と1を組み合わせたデジタル符号による信号にして伝送し、再生するというもの。オーディオマニアなら知っているDAD（デジタル・オーディオ・ディスク）と同じ方式で音を送る方法だ。これで、音源とまったく同じ音の、FMラジオ以上のハイファイ・サウンドで楽しめる。音にうるさいキミにピッタリのニューメディアだ。テレビ局で一日中音楽をかけっぱなしにするようになるのかしら。

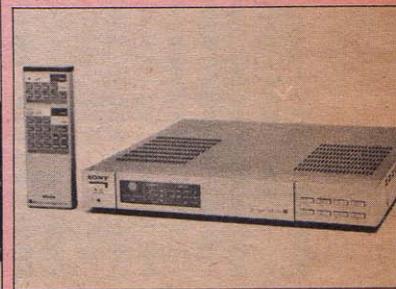
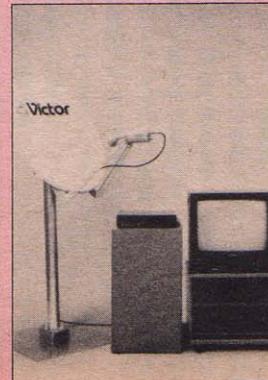
ゆり2号-aの電波の照射範囲まん中から60cm、75cm、1mのアンテナを使う。

八木アンテナのBSチューナ。ニューメディア対応TVでなくても使える。

東芝家庭用衛星放送(BS)受信システム。

八木アンテナのBSアンテナ。これで12kgある。

コンバータ。ここで衛星の電波BSチューナに供給できるように変換する。

こんなに簡単に取り付けることができる。

受ける電波の強さによってアンテナのサイズも変わるのだ。

日本ビクターの衛星放送受信システム。

カッコイイ、ソニーのBSチューナSAT-10R。

ニューメディアと社会問題

衛星直接放送は、いままで述べてきたように、高品位テレビやPCM放送など、ハードウェアの面ではナカナカ期待の持てるニューメディアだ。しかし、さっきもちょっと触れたように衛星の故障によるトラブルが起きた場合に被る損害も大きい。BS-2aの事故が発生する以前、既に市場には後で紹介するような衛星放送受信システムが約2万台も出荷されていた。小笠原などはとくに、衛星放送が始まるからと、それまでのOCTV（小笠原CATV）を解散してしまっていた矢先の事故で、ショックは大きい。

問題は他にもある。図のように、衛星の照射する電波は日本全土を覆うわけだが、この電波は日本のお隣の韓国や台湾にも届いてしまうのだ。とくに、日本と微妙なお国関係の韓国では、文化が混乱してしまうということで、衛星放送受信機器の輸入禁止と、自国の上空に防害電波を飛ばして、日本の衛星放送をピシャリとシャットアウトすると発表している。同じような問題はヨーロッパでも顕在化している。ヨーロッパの各国が直接放送衛星を打ち上げた場合、たとえばイギリスのロンドンでは、フランス、西ドイツ、アイルランド、北欧といった国の放送がほとんど受信できるという。衛星放送は国境をなくしてしまう。異国文化が無制限に飛び込んでくれば、自国の文化は当然あらぬ影響を受けるであろうことはあきらかである。まして、それが資本主義国と社会主義国の間で起こったら、大変な騒ぎになるだろう。

ところが、これとまったく同じ現象を逆に利用しているチャッカリした例もある。アメリカのCATV会社は衛星を打ち上げて番組を供給する衛星放送が進んでいるが、この電波をメキシコなどの中南米諸国で、電波ジャックするという現象が起きているそうだ。ようするにタダで見ちゃっているのだ。

このような、さまざまな環境問題を内包してはいるものの、衛星直接放送はそれでもなお余りある魅力を秘めている。高品位テレビの市販を楽しみにしてみるだけの価値はありそうだ。くわえて、星空の上でのメディアの実験に注目したい。できたら、パソコンと衛星をリンクさせて何かできたら最高だ。衛星で地球がひとつになるという方向に注目していたい気がするね。

僕たちのＧマークを探そう

ソフトマン養成講座

Ｇマーク研究

球体デザインの有機性

●シンプルな形体に見るファームな人間性●

協力●株式会社バンダイ　構成●スタジオハード

自然界に存在するデザインを見ると、なぜか、四角いデザインは、あまり見かけない。曲線のデザイン、それも、特に球体デザインの変形が数多く見られる。果実も四角いものなどなく、丸いものが多い。卵にしても角ばった卵なんてあるわけない（もっとも四角い卵があったら箱詰して輸送するのに便利なんだが、なぜか丸いんだな）。

また、生物ばかりでなく、月や太陽、それに地球だって球体なんだから不思議だ。そのせいか、球体デザインには、何か、親近感がある。今回はそうした球体デザインについて研究してみよう。

球体デザインといっても、野球のボールやサッカーボールは、球そのもので、とてもデザインというものではない。それでは、Ｇマークにふさわしい球体デザインとはどんなものだろう。

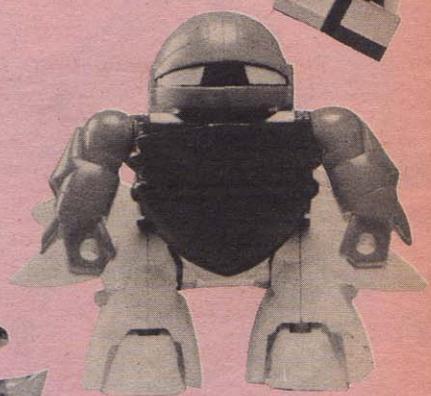
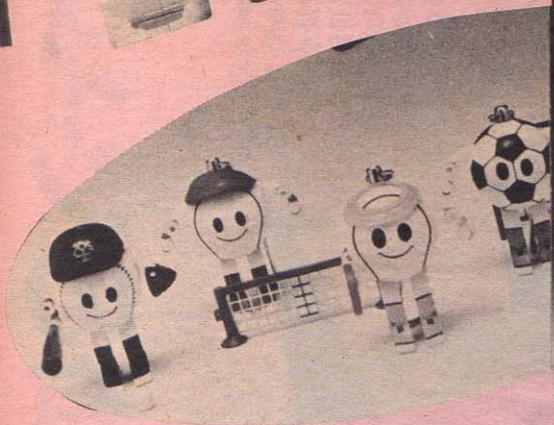
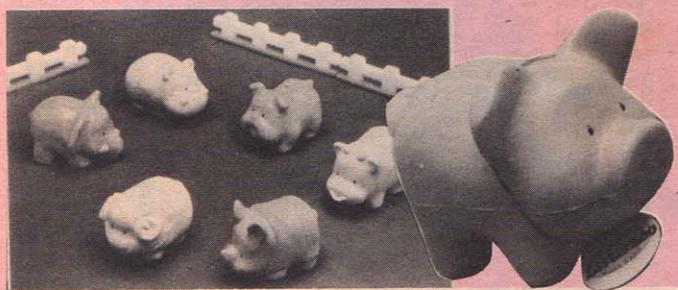
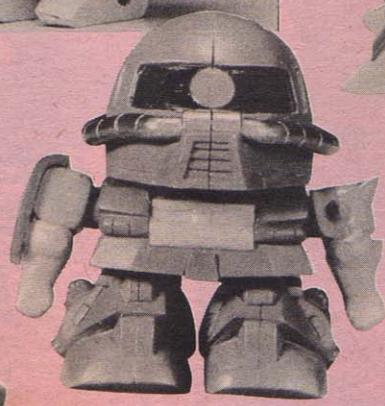
球体デザインの特質は、何といっても丸っこいこと、四角ばっていてはいけない。とにかく、ずんぐりむっくり丸っこいことだ。

そういえば、ＭＳＸボーイの君たちなら、思い浮かぶものがあるはずだ。どうかな？「パックマン」とか「ドア・ドア」のキャラクタなんか思い浮かばなかったかな？

「パックマン」にしても、「ドア・ドア」にしても、あのキャラクタの魅力は、何といってもかわいらしいことだ。あの丸っこさが何とも親しみのある感じをつくっている。

そう、球体デザインは、親しみのあるデザインなんだ。とにかく、シンプルな形なんだけど、球体というのはとても不思議な魅力がある。

占い師が使う、水晶玉なんかもそうだけど、球というのは妙な神秘性がある。虹色にゆれるシャボン玉に映った景色は、何か、シャボン玉に閉じ込められてしまった別の世界が見えているようだし、クリスマスツリーのガラス玉に映る豆電球の点滅は、何かそこに閉じ込められてしまった宇宙の星の輝きみたいに見える。

何か球体という形には、生命感がある。有機的というか、生々しい感じのデザインだ。そんな球体の無気味な生命感を描いたＳＦ作品に、星新一の『処刑』（新潮文庫「ようこそ地球さん」に収録）がある。この

カプセルデザインでグッド・デザインのオリンパスのカメラ「XA」。

作品では、水のない流刑星へ送られた主人公が、銀色の球型の処刑機を持たされる。この銀の玉、空気中の水蒸気を強力に凝結させる装置なのだが、作動何回目かに内部の超小型原爆が爆発するようになっているのだ。かくして、主人公は、この銀の玉の爆発の恐怖と戦いながら水を得るのだった。

さて、この処刑機のデザイン、もしこれが、キラリと光る銀色の球形デザインでなかったら、単なる四角い箱などのデザインだったら、これほどの無気味な迫力は生まれてこなかっただろう。まさに、これは、小説における球形デザインのGマークものだろう。

球形キャラクタから変形キャラクタへ

さて、球形キャラクタの元祖は何といってもシルヴァスタインの、〝THE MISSING PIECE〟のキャラクタだろう（日本では、講談社より倉橋由美子訳『ぼくを探しに』として発行されている）。

このキャラクタは、まさにパックマンの原形ともいうべき形で、自分の足らないかけらを求めて旅していく。そこには、数々の寓話があり、風刺がある。この作品は内容ともどもGマーク推薦ものだ。

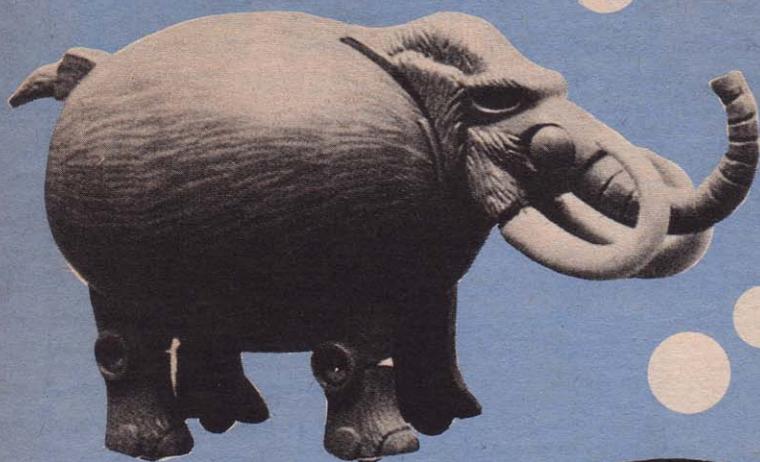
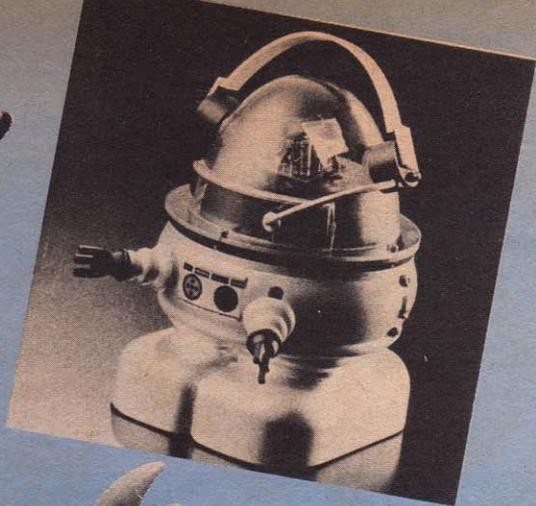
ところで、球形デザインといっても、球体そのものを基調にしたものの他に、球体の持つ丸っこさを、デザインに取り入れたものがある。

特にオモチャには、そうしたものが数多くある。第一に『チョロQ』などは、その良い例だろう。寸詰まりで丸っこいデザインはオモシロイし、かわいい。

バンダイの〝スクランブルエッグシリーズ〟などもその典型だ。その変形の奇抜さ、デザインの可愛らしさは、単なるジョークではない必然性がある。球体デザインの有機性、

ソフトマン養成講座

Gマーク研究

球形キャラクタの元祖!? シルヴァスタインの〃The Missing Piece〃

アサヒビールの「生とっくり」

見ているだけで楽しくなっちゃうビールの容器です。しかし未成年の人は飲んじゃだめですよ。

キリンビールの「ビヤシャトル」

親和性がいかんなく発揮されているのである。他にも、〃ロボチェンマンシリーズ〃、〃ダルマチック〃ゲームなど、丸っこくデフォルメしたオモチャが大人気なのは、まさに球体デザインの勝利だろう。

また、球体のファームな感じ、つまり柔らかい感じを生かした、〃ソフィーシリーズ〃の〃リトルズー〃や丸っこくデフォルメしたゴジラのぬいぐるみ、それに、〃ごきげんザウルス〃や〃ごきげんえりまきくん〃も球体デザインの変形バージョンの一種だろう。

また、『うる星やつら』に登場する「ダッピャ半魚人」や「プール妖怪」などや、『ドラえもん』などマンガやアニメーションの中のキャラクタにも、そうした球体デザインの変形バージョンと思われるものがたくさんある。

もちろん、身のまわりのモノ。例えば、オリンパスXAシリーズ（これは、通産省のGマークにも選定されている）。最近では、何と、ビールの容器にまで、『生とっくり』だとか『ビヤシャトル』だとか、変に丸っこいデザインのものが売り出されている。

これなども、あのユーモラスで親しみのある感じが、人気の秘密になっているのだろう。もちろんタル型の変形なのだろうが、タルそのものも、球形のころがってしまうという欠点と、ころがすことができるという長所の両方を生かした球体デザインの変形バージョンといえないことはないのだから、まさに球体デザインバンザイ!! といったところだ。

さて、今回の球体デザインの研究、いかがだったかな？ 君のまわりにもこうしたデザインはたくさんあるはずだ。TVゲームのキャラクタデザインにも大いに参考になるはずだから、注意深く見つけてみよう。

キミの斬新なデザインを期待しているぞ!!

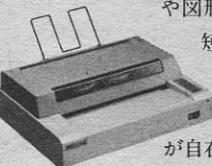
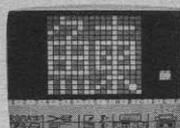
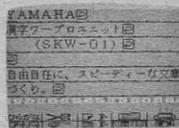
MSXマークはマイクロソフト社の商標です。 MSX

全MSXユーザーに!

お使いになれます。

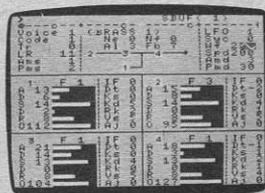
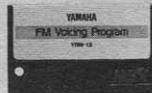
MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

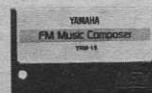
システムの中核は漢字ワープロユニット

■漢字ワープロユニット(SKW-01)¥49,800
MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの

PN-01 ¥89,800

高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンタインターフェイス装備のため、プリンタインターフェイスのないコンピュータでも使えます。

●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800
漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他に※データメモリカートリッジも使えます。

お楽しみください。

●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800

SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正するだけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。

●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力は、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。

全MSX共通のカートリッジスロットで使用できるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800
ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェイスです。▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に変えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合せてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。

■スロットについてのご注意:▶YRM-シリーズを利用するには、SFG-01、SKW-01接続用と合せて計2スロットが必要です。▶UDC-01を、YRM-11、16で使用するには、計3スロットが必要です。▶プリンタポートのないマシンで、YRM-11、12、15のプリントアウト機能を活用するには、インターフェイス用に、もう1スロット必要です。▶YRM-11は、実用上、RAM32KBが必要で、16KBのマシンで使用するには、RAM拡張のために更に1スロットが必要となります。
●ヤマハYIS-503では、全ての機能をフルに活用していただけます。

■ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XH係まで

いま、ヤマハの拡張機能が、

待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

ユニットコネクタが〝かけ橋〟となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSXユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかしいま、ユニットコネクタ(UCN-01)の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。

ユニットコネクタ UCN-01 ¥7,800

MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

システムの中核はFMサウンドシンセサイザユニット

■FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ¥19,800

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。きわめて自然でクォリティの高い音が生れます。"電子的"な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるディジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます(うち2つは音声合成用)。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。

▶専用ミュージックキーボード(別売)を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能(自動演奏)等を備えたディジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ(RAM)に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

YK-01 ¥17,800　YK-10 ¥29,800

ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

●FMミュージックマクロ(YRM-11) ¥7,800 (RAM32KB必要)

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データは※データメモリカートリッジに記録することが可能。

※データメモリカートリッジ(UDC-01) ¥9,800

Disk なんでも講座

村瀬康治

MSXマシンがMSX-DOSを持った

ＭＳＸホームパーソナルコンピュータにディスクがサポートされた。毎回同じことをいっているような気がするが、今回でそれもやっと終わる。マイコンショウやビジネスショウで見たとおり、いくつかのメーカーから3.5インチマイクロ・フロッピーディスクが発表された。８万9,800円、ちょっと高価な気がする。しかし、ディスクは、それだけのパフォーマンスを持っているのだ。さあここで、今一度、ＭＳＸ-ＤＯＳについて勉強してみよう。

MSX＋3.5インチマイクロ・フロッピーディスク＝MSXディスクマシン

ＭＳＸマシンのディスクは、3.5インチのマイクロ・フロッピーディスク（以下マイクロ・ディスクと略）を想定しています。もちろん5インチのミニ・フロッピーディスク（以下ミニ・フロッピーと略）でもＯＫです。しかし、ミニ・ディスクは種類が多く、すべてのミニ・フロッピーに対応することはできないでしょう。ＭＳＸのミニ・フロッピーが発売されれば別ですが、現在ミニ・フロッピーを持っている方は、ミニ・フロッピー用のインターフェイスが必要にな

ＭＳＸマシン＋3.5インチマイクロ・フロッピーディスク＝ＭＳＸディスクマシン

Disk なんでも講座

図1　コンピュータのハードウエア、OS、ソフトウエアとユーザーとの関係

MSX-DOS

MSX DISK BASIC

MSX-DOS および CP／M用の各種ソフトウエア

MSX-BASICの各種ソフトウエア

ユーザー

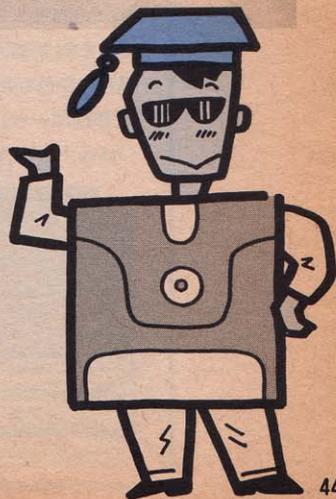
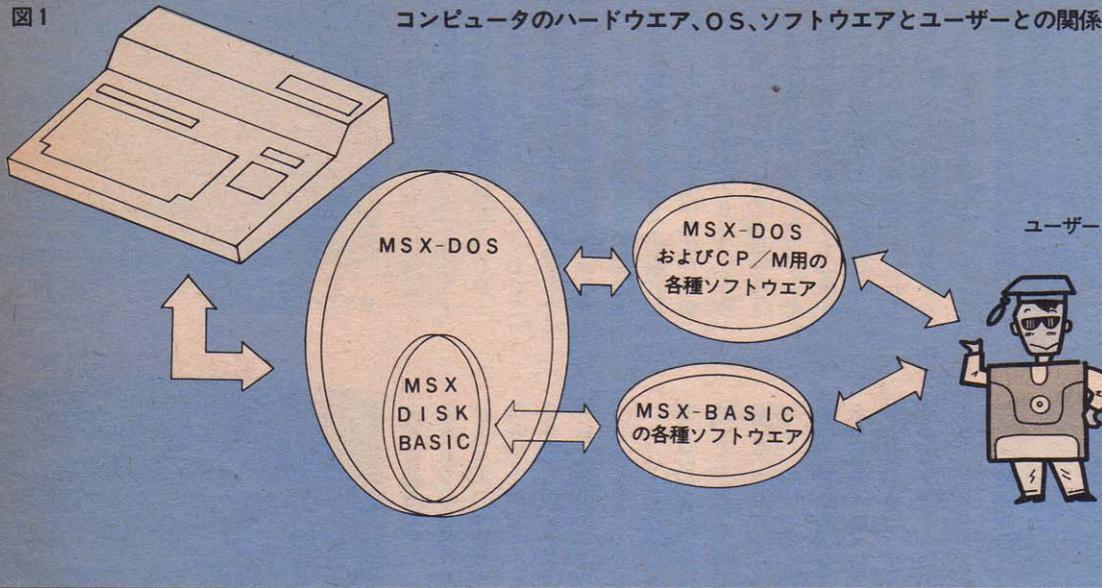
図2　MSX-DOSとMS-DOS、CP／Mとの関係

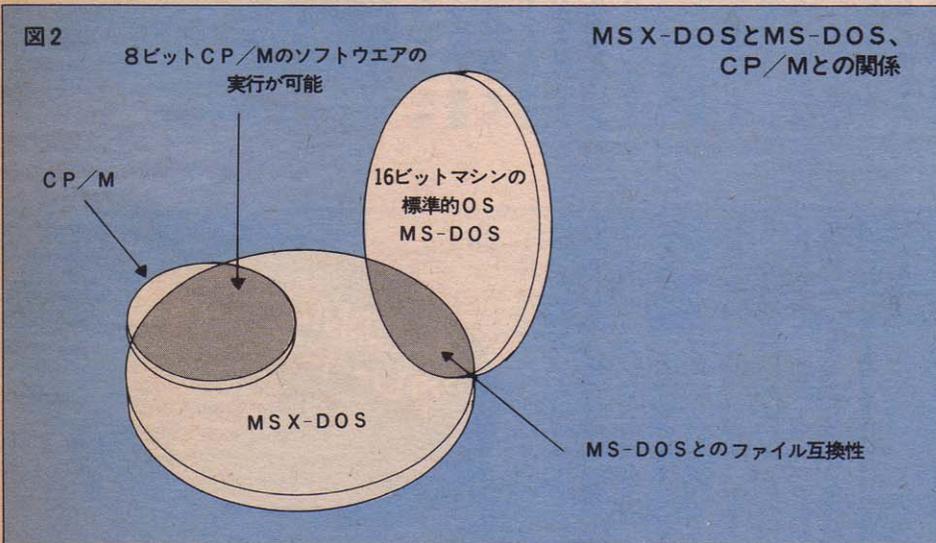
8ビットCP／Mのソフトウエアの実行が可能

CP／M

16ビットマシンの標準的OS MS-DOS

MSX-DOS

MS-DOSとのファイル互換性

ります（現在は、ミニ・フロッピー用のインターフェイスはありません）。

DOSってなあ〜に！

みなさんは、パーソナルコンピュータの雑誌などで、MS-DOSとか、CP／Mとかの言葉をよく目にしていることと思いますが、このMSX-DOSもこれらと同じ、「DOS」の仲間なんです。DOSというのは、「ディスク・オペレーティング・システム」の略称であり、ただ単に「OS」と呼ぶこともあります。その意味を一言で説明すると、「ディスクを持ったコンピュータ・システムをうまく働かせ、上手に運用するための基本ソフトウェア」と、理解することができます。ビジネス・ソフトを始め、各種の本格的ソフトウェアの多くがDOS上で実行されるようになっているからなんです。逆にいえば、ちゃんとしたDOSがなければ、本格的なソフトウェアは作れないといってもいいでしょう。

　このDOSの知識は、MSXマシンを本格的に利用するために、ぜひ知っておかなくてはならない重要なものと考えてください。本格的MSXユーザーとしての成功の鍵はBASICを学ぶことより何より、このDOSの知識を身に付けることにあるのです。DOSを身に付けて、あなたもMSXのスーパーユーザーになりませんか！

　現在、16ビットのパーソナル・コンピュータには、MS-DOSが、8ビットのマシンにはCP／MというOSが普及しています。そして今、私たちMSXユーザーには、MS-DOSとファイルの互換性があり、かつ、CP／M用のソフトウェアのほとんどを使用することが可能なMSX-DOSが提供された訳です。つまり、MSX-DOSは、MS-DOSで使用しているディスクをそのまま読み書きできるのです。また、アプリケーションソフトについては、CP／M上の非常に多くの分野のソフトを実行することができます。

大きく広がるMSXの世界

　MSXマシンにディスクが付き、しかもMSX-DOSという優れたDOSがあると、MSXの世界はどのように広がっていくのでしょう。ディスクの特徴については、読み書きが速い、ランダム・アクセスができる、記憶容量が大きい、と何度か説明しました。データを記憶するということではテープと同じですが、機能や使い方などは、全く性質の違った別世界の物と思ってください。なにをするにもずっと楽で、カセットテープで経験している煩わしさがウソのようです。コンピュータの世界は、ハード・ソフトウェアも高度

になればなるほどユーザーは楽しくかつ操作性も高まり、楽になります。

ではここで、実際にMSX-DOSを使ってみましょう。MSX-DOSのシステム・ディスケット(MSX-DOSを起動するためのディスケット)をディスクにセットし、MSXマシンの電源をONします。最初の画面は、みなさんも見慣れているMSXシステム起動時のオープニング・メッセージです。この画面が少しの間表示され、続いてディスクの動作が開始されると、MSX-DOSが完全に立ち上がります。画面に表示されている「A>」がMSX-DOSが立ち上がって、使用準備OKとなっていることを示すプロンプトと呼ばれる記号です(この「A>」が表示されない場合は、ディスクの電源が入っていないか、システム・ディスケットがセットされていないときです)。このディスクの中には、CP/M上の多くのソフトの中から、ビジネス・ソフトとして「マルチプラン」、マシン語開発用ソフトとして「アセンブラ」、言語として「C言語」、それにC言語でプログラムを書いたオセロゲームなどが入っています。ちょっとこのディスクの内容を見てみましょう。DIR⏎とキーインして、ディレクトリ・コマンドを実行すると、ディスクの中に入っているファイルの名前が全部表示されます。

ではこの中から、ビジネス・ソフトのマルチプランをちょっと実行してみましょう。操作は非常に簡単で、マルチプランのプログラム名「MP・COM」を、MP⏎とキーインするだけです。プログラムを実行するには、このように、プログラム名をキーインすればよいのです。ディスクの中に何十、何百とプログラムがあっても、MSX-DOSは、目的のプログラムをすぐさま見つけて実行します。

次に、C言語で書かれたオセロゲームのソース・プログラムを見てみ

MSXの起動時の画面

ディスクの内容を見るコマンドを実行する

```
MSX-DOS version 0.26
Copyright 1984 by Microsoft
COMMAND version 0.12

Current date: Sun  1-01-1984
Enter new date:
Current time: 12:00:00.00a
Enter new time:

A>
```

MSX-DOSの起動時の画面

立ち上がったマルチプランの最初の表画面

```
A>type othello.c
/*
        OTHELLO -- The Game of Dramatic
Reversals
        written by Bert Halstead
        modified for BDS C by Leor Zolm
n
This program is a good example of:
        a) structured, heirarchical fun
tion organization
        b) arrays as formal parameters
        c) use of the "qsort" library f
nction
    Object of the game is for two player
 to alternate
placing their marker someplace on an 8
by 8 grid, so that
at least one of the opponent's pi
```

C言語で書かれたオセロゲームのソース・プログラム

64K RAMカートリッジについて

MSXマガジンの調査不足で、"16Kマシン、32Kマシンで使える64K RAMカートリッジはない"、となっていましたが、東芝から、HX-M251・64K RAMカートリッジが発売されています(19,800円)。慎しんでおわび申し上げます。16Kマシンで、1スロットしかないものについては、拡張ユニットを使用してください。32Kマシンでも同様です。マシン専用の拡張ユニットが用意されていない場合には、HX-E601(42,800円)拡張ユニットをお使いください。

ましょう。タイプアウト・コマンド「TYPE」を使ってみましょう。このコマンドを使うとディスク上のファイルの内容を見ることができるのです。

ただし、これはプログラムの素（ソース）であり、C言語はこれから純粋なマシン語のプログラムを作り出します。その作業を行って、でき上がったオセロゲームを実行してみましょう。このオセロは、残念ながら、MSXのグラフィックスを使わず、普通の文字だけで画面を作っています。

また、MSX-DOS上で、マイクロソフト社のM80で代表されるZ－80CPUのアセンブラをはじめ、各種のマシン語開発用ソフトを利用することができます。つまり、これらの例で示したように、MSX-DOSは、CP／M上の各分野のほとんどのソフトを実行することができる訳です。しかも、ディスクの読み書きに関するスピードは、CP／Mの数分の一の速さで行えるので、仕事の能率が上がります。

MSX-DOSにBASICが走る！

```
A>otello
Bad command or file name
A>othello
Welcome to the BDS C OTHELLO program!
Note: `*' always goes first...Good luck!
Do you want to go first?
```

C語で作られたマシン語のオセロゲームの実行

MSXは、DISK-BASICをROMに内蔵していますので、即DISK-BASICに切り換えることができます。切り換えるのは簡単で、MSX-DOSのプロンプト「A>」のあとに、BASIC⏎とキーインすれば、OKです。

DISK-BASICからMSX-DOSに戻すには、OKのあとにCALL SYSTEM⏎とキーインします。このように、MSX-DOSがあれば、BASICだけでなく他の強力なソフトも、自由自在に使うことができます。DISK-BASICで作成したプログラム・ファイルも、もちろんMSX-DOS上のファイルでもある訳です。

MSX-Disk BASICを起動する

本格的なホームパーソナルコンピュータへの発展

これまで見てきたように、MSXマシンは、MSX-DOSを持ったことにより、本格的なホームパーソナルコンピュータとして大きく前進しました。64KRAMを持ったMSXディスク・システムは、ディスクを使った高度なインテリジェントゲーム（アドベンチャーゲーム、ウォーゲームなど、ワードプロセッサやデータベースなどのソフト、それにニューメディアの画像端末などに、どんどん使われていくでしょう。また、サウンド機能やグラフィックス機能などを利用したソフトもMSXディスク・システムによりグンと多彩になることでしょう。

また、MSXとディスクがドッキングして、ディスク一体型になる日も近いでしょう。よりコンパクトで使い易いマシンに発展してゆくのがMSXシステムです。MSXは、機能向上と共に操作性が向上し、誰にでも簡単に使えるホームコンピュータシステムになってほしいですね。

なお、MSX-DOSについてさらに詳しい情報をお知りになりたい方は、月刊アスキー5月号をご覧ください。

用語解説

『プロンプト』
オペレーティングシステム（ここでは、MSX-DOSのこと）からくる準備OKのサイン。「A>」のことを示す。

『ディレクトリ』
ディスケットに記録されたデータはディレクトリによって管理されている。ディレクトリとは、ディスケットの中にある住所録を意味している。これで、何処にプログラムがあるのかを調べる。

『マルチプラン』
簡易言語の一つ。MS-DOSマシンで多く使われている、操作性にすぐれた作表計算システム。

『C言語』
1972年頃アメリカのベル研究所で開発されたプログラミング言語。非常によくできた構造化言語。

MSXソフト・書籍取扱書店一覧

●ここに掲載されている各書店で、MSXソフト・書籍を取扱っています。

地域	書店	電話
札幌	旭屋書店　札幌店	☎011-241-3007
札幌	リーブルなにわ書房	011-221-3800
札幌	紀伊國屋書店　札幌店	011-231-2131
札幌	ダイヤ書房　西店	011-665-6223
札幌	紀伊國屋書店　琴似店	011-241-7251
旭川	三省堂書店　旭川店	0166-22-6411
旭川	ブックス平和　マルカツ店	0166-23-6211
帯広	信正堂　藤丸店	0155-27-2816
帯広	ザ　本屋さん	0155-33-5020
北見	福村書店	0157-23-3330
美幌	大丸屋書店	01527-3-3040
青森	成田本店	0177-23-2431
青森	今泉本店	0172-32-2231
八戸	伊吉書院	0178-44-1917
盛岡	東山堂書店	0196-23-7121
仙台	金港堂	0222-25-6521
仙台	宝文堂　本店	0222-22-4181
仙台	いずみ書房	0222-95-2375
仙台	水野書房	0222-41-5437
石巻	ヤマトヤ書店　中里店	0225-93-3323
古川	高山書店　古川支店	02292-3-1050
秋田	秋田ブックセンター	0188-32-9942
横手	金喜書店	01823-2-3450
山形	八文字屋	0236-22-2150
東根	あすなろ書店	02374-7-0099
福島	コルニエいわせ書店	0245-21-2101
福島	博向堂書店	0245-21-1161
いわき	ヤマニ書房　本店	0246-23-3481
水戸	川又書店　駅前店	0292-31-0102
水戸	ツルヤブックセンター	0292-25-2711
日立	田所書店	0294-22-5537
土浦	共栄堂	0298-21-6134
神栖	マルエス神栖店	02999-2-1233
神栖	なみき書店	02999-6-1855
鹿島	茨城博文堂	02998-3-1246
高萩	忠雲堂　田所書店	02932-2-3020
石岡	秋山書店	02992-6-3439
宇都宮	岩下駅ビル店	0286-33-2334
足利	岩下書店	0284-41-2175
足利	ブックスアミーカ　足利	0284-41-4111
真岡	福田屋百貨店　真岡店書籍部	02858-4-0111
高崎	学陽書房	0273-23-4055
高崎	サカヰ書店	0273-62-1500
太田	曽根書店	0276-45-1228
川越	黒田書店	0492-25-3138
川越	紀伊國屋書店　川越店	0492-24-1111
浦和	須原屋	0488-22-5321
所沢	凌雲堂書店	0429-22-2279
飯能	田中一誠堂	04297-4-1111
深谷	ブックスアミーカ　深谷	0485-73-6111
千葉	セントラルプラザ多田屋	0472-24-1333
千葉	キディランド第二千葉店	0472-25-2011
船橋	旭屋書店　船橋店	0474-24-7331
津田沼	芳林堂書店　津田沼店	0474-78-3737
木更津	ブックス松田屋	0438-23-4210
東金	サンピア多田屋	04755-2-3663
松戸	堀江　良文堂	0473-65-5121
柏	新星堂　柏店	0471-64-8551
神田	三省堂書店　本店	03-233-3315
神田	東京堂書店	03-291-5181
秋葉原	明正堂　秋葉原店	03-251-2161
御茶ノ水	丸善　御茶ノ水店	03-295-5581
八重洲	八重洲ブックセンター	03-281-1811
日本橋	丸善　本店	03-272-7211
浜松町	丸善　浜松町店	03-435-5451
新宿	紀伊國屋書店	☎03-354-0131
新宿	三省堂書店　新宿西口店	03-343-4871
新宿	京王百貨店　音響売場	03-342-2111
高田馬場	未来堂	03-209-0656
五反田	明屋書店　五反田店	03-492-3881
目黒	アイブックス目黒店	03-473-4791
蒲田	栄松堂書店　蒲田店	03-731-2241
蒲田	ヤマト　サンカマタ店	03-735-1551
蒲田	KOA（コア）	03-735-2586
祖師ケ谷	アイブックス祖師ケ谷店	03-483-0871
世田谷	バルキルン堂	03-427-4411
渋谷	紀伊國屋書店　渋谷店	03-463-3241
渋谷	旭屋書店　渋谷店	03-476-3971
渋谷	三省堂書店　渋谷店	03-407-4545
渋谷	大盛堂	03-463-0511
渋谷	西武ブックセンター	03-462-0111
笹塚	紀伊國屋書店　笹塚店	03-485-0131
中野	明屋書店	03-387-8451
荻窪	ブックセンター荻窪	03-393-5571
池袋	芳林堂書店　本店	03-984-1101
池袋	旭屋書店　池袋店	03-986-0311
池袋	池袋西武ブックセンター	03-981-0111
板橋	磯島書店	03-965-4005
綾瀬	近代書店	03-601-5721
葛飾	平安堂書店	03-655-5988
八王子	くまざわ書店　本店	0426-25-1201
吉祥寺	弘栄堂書店　吉祥寺店	0422-22-1031
阿佐ケ谷	双葉　北口店	03-334-4628
府中	啓文堂	0423-66-3151
調布	真光書店	0424-87-2222
町田	久美堂　小田急店	0427-23-7088
国分寺	三成堂	0423-32-3211
国立	東西書店	0425-75-5061
多摩	くまざわ　永山店	0423-73-6040
多摩	くまざわ丘の上プラザ店	0423-71-3221
横浜	有隣堂横浜東口ルミネ店	045-453-0811
横浜	有隣堂　横浜西口トーヨー店	045-311-6265
横浜	丸善ブックメイツ	045-453-6811
横浜	栄松堂書店　横浜ジョイナス店	045-321-6831
横浜	有隣堂　伊勢崎店	045-261-1231
横浜	文教堂　青葉台店	045-983-5150
川崎	文学堂　本店	044-244-1251
川崎	有隣堂　川崎店	044-211-1851
川崎	文教堂　宮前平店	044-855-2583
溝ノ口	ブックセンター文教堂	044-811-5557
溝ノ口	文教堂　溝ノ口店	044-811-8258
横須賀	平坂書房	0468-63-3413
平塚	サクラ書店　駅ビル店	0463-23-2751
平塚	サクラ書店　紅谷町店	0463-23-5666
大船	かまくら書店	0467-46-2619
鎌倉	島森書店	0467-22-0266
小田原	八小堂書店	0465-22-7111
小田原	伊勢治書店	0465-22-1366
相模原	文教堂　星ケ丘店	0427-58-6121
相模原	アイブックス　相模原店	0427-42-6771
伊勢崎	有隣堂　伊勢崎店	045-261-1231
新潟	紀伊國屋書店　新潟店	0252-41-5281
新潟	北光社	0252-28-2321
白根	ブックスデイトナ	0253-77-6794
長岡	ブックセンター長岡	0258-36-1360
長岡	覚張書店	0258-32-1139
長岡	大阪屋書店	0258-32-0332
新井	文栄堂	02557-2-5135
見附	押野見書店	02586-6-2207
富山	瀬川書店	☎0764-24-4566
富山	清明堂	0764-24-4166
横田	文苑堂　横田店	0766-21-0431
金沢	北国書林　片町店	0762-23-0534
金沢	うつのみや　片町店	0762-21-6136
金沢	王様の本　入江店	0762-91-6504
石川	王様の本	0762-46-5325
福井	勝木書店	0776-24-0428
甲府	柳正堂セントラル店	0552-35-2202
甲府	朗月堂　貢川店	0552-28-7356
甲府	朗月堂	0552-32-2200
長野	平安堂　長野店	0262-26-4545
松本	ブックスロクサン	0263-35-5555
松本	鶴林堂書店	0263-32-5340
松本	中信堂	0263-26-7255
岡谷	文新堂	02662-2-3244
諏訪	ブックスインカサハラ	02665-3-7073
飯田	平安堂　本店	0265-24-4545
佐久	大阪屋書店	02676-7-4024
岐阜	自由書房	0582-65-4301
岐阜	自由書房ブックセンター	0582-75-0208
岐阜	大衆書房	0582-62-2525
大垣	東文堂　駅前店	0584-75-3536
大垣	三城書房	0584-75-5605
瑞浪	明文堂	0572-67-1185
静岡	静岡谷島屋	0542-54-1301
静岡	吉見書店	0542-52-0157
浜松	谷島屋　楽器部	0534-53-9121
沼津	吉野屋	0559-23-5676
沼津	マルサン宝塚店	0559-63-0350
沼津	東海プラザ	0559-66-4129
清水	戸田書店	0543-65-2345
富士	サンワブックス	0545-53-8871
駿東	マエダ事務器	0559-87-5551
御殿場	アサヒ堂	0550-3-9730
名古屋	三省堂書店　名古屋店	052-562-0077
名古屋	丸善ブックメイツ	052-971-1231
名古屋	丸善　名古屋支店	052-261-2251
名古屋	日進堂書店　上前津店	052-263-0550
名古屋	白沢書店	052-793-6864
名古屋	水野書店	052-822-6244
名古屋	ブックス村瀬	052-802-8161
名古屋	池下三洋堂	052-762-2345
名古屋	四軒屋三洋堂	052-773-7722
名古屋	小幡三洋堂	052-795-1128
名古屋	ブックス金山　神宮店	052-682-3817
名古屋	三洋堂書店杁中店	052-832-8202
名古屋	アイブックス　サンヨー外商部	052-762-0034
愛知	東郷三洋堂	05613-8-0010
豊橋	精文館	0532-54-2345
岡崎	サン書房	0564-21-1101
尾張旭	森林堂	05615-4-6885
美濃加茂	丸圭書店	05742-5-2281
豊明	オカジマ書店	0562-92-1980
小牧	小牧三洋堂	0568-73-3462
春日井	高蔵寺三洋堂	0568-51-6766
刈谷	刈谷三洋堂	0566-24-1134
岩倉	キトウ書店	0587-66-7070
安城	日新堂	05667-5-2028
知多	武豊書房	05697-3-4315
津	別所書店　第IIビル店	0592-24-1014
四日市	文化センター　白揚	0593-51-0711
四日市	シエトワ白揚	0593-54-0171
大津	大津西武ブックセンター	☎0775-25-0111
彦根	天晨堂　ギンザ店	07492-4-2115
草津	村岡光文堂	07756-2-2261
守山	平和書房	07758-3-2611
京都	大垣書店	075-441-3721
京都	オーム社書店　関西	075-221-0280
京都	ブックストア談	075-255-0654
京都	パピルス書房	075-312-2562
京都	光文堂　いずみや店	075-641-4892
舞鶴	坂本屋　ショッピングプラザ店	0796-52-4131
大阪	旭屋書店　本店	06-313-1191
大阪	紀伊國屋書店　梅田店	06-372-5821
大阪	オーム社	06-345-0641
大阪	駸々堂　京橋店	06-354-2413
大阪	難波ブックセンター	06-644-5501
大阪	駸々堂書店　心斎橋店	06-251-0881
大阪	旭屋書店　難波店	06-644-2551
大阪	大阪工業大学　学園厚生会給品部	06-954-4801
阿倍野	旭屋書店　アベノ店	06-631-6051
豊中	耕文堂	06-854-3316
豊中	佐々木書店	06-856-0856
豊中	大阪大学　豊中生協	06-841-3326
茨木	ミテカ	0726-33-5182
枚方	旭屋書店　枚方近鉄店	0720-46-3111
枚方	水嶋書房デパート店	0720-51-3432
寝屋川	不二書店	0720-31-4314
東大阪	近畿大学　生協	06-725-3311
神戸	かもめ本店	078-576-7878
神戸	海文堂	078-331-6501
奈良	南部図書	0742-22-5191
和歌山	津田書店	0734-28-3074
鳥取	富士書店	0857-23-7271
米子	今井　本通り店	0859-32-1151
岡山	紀伊國屋書店　岡山店	0862-32-3411
岡山	丸善　岡山支店	0862-31-2261
広島	フタバ　えびす店	0822-48-3888
広島	金正堂	0822-47-5533
広島	紀伊國屋書店　広島店	0822-25-3232
広島	広文堂　本通店	0822-46-9581
福山	ブックシティー啓文社	0849-25-0050
福山	辰文館ブックセンター	0849-25-2200
宇部	京屋書店	0836-31-2323
宇部	末広書店	0836-31-0086
萩	白石書店	0838-22-0084
山口	文栄堂	0839-22-5611
高松	宮脇書店	0878-51-3733
高松	宮脇書店　屋島店	0878-43-8571
松山	紀伊國屋書店　松山店	0899-32-0005
松山	アカデミア明屋	0899-41-4141
松山	明屋　大街道店	0899-41-4242
松山	アテネ書店　竹原店	0899-32-0880
福岡	寿屋　博多店　書籍部	092-281-4411
福岡	紀伊國屋書店　福岡店	092-721-7755
福岡	九州大学生協　農学部店	092-651-6781
福岡	ブックシティ	092-522-2685
福岡	福岡金文堂　アニマート原	092-844-0088
福岡	ブックセンター　ほんだ	092-581-9558
小倉	ナガリ書店	093-521-4744
長崎	メトロ書店	0958-21-5453
長崎	福江マルイ	09597-2-4105
熊本	紀伊國屋書店　熊本店	0963-22-5531
熊本	中井書店　東窪店	0963-38-1085
鹿児島	山形屋	0992-24-6411

お目にかけたら、お耳(みみ)にかけたいミュージック集団

ミュージック・ジャングル 音楽百景

ああ、梅雨だ。〝明るい農村〟以外の人々は、きっと嫌いな梅雨だ。なにしろ、あのジメジメがたまらない。気持ちまでジメジメ、暗くなっちゃう。あっそうだ、暗いついでに、①オフコースの「ザ・ベスト・イヤー・オブ・マイ・ライフ」。そんなジメジメの梅雨の後には、夏が確実にやってくる。夏といえば、やっぱり山下夏郎、いや違った②山下達郎の「ビッグウェイブ」。そいでもって夏はみんな海に行く。海といえば、東京じゃやっぱり湘南だ。湘南といえば、根っからの湘南ボーイの③サザン・オールスターズの「人気者で行こう」。湘南の〝南〟って字で思い出したけど、〝ウ、ウォン、チュー〟の④南佳孝の「冒険王」これもなかなかノストラジックしててイイ。そいでもって〝南〟っていえば、南国も思い出す。南国といえば、ジャマイカだ。ジャマイカにはスルメイカはないけどレゲエがある。レゲエなら、やっぱり⑤ボブ・マーリィ&ザ・ウェイラーズの「レジェント」。彼、亡くなっちゃったから、これはベスト・アルバムだ。ベストといえば、今月聴いたレコードの中でイッチャン、ベストだったのが⑥ブルース・スプリングスティーンの「BORN IN THE U.S.A.」タイトルがイイね。自分の生まれた国に誇りを持ってる。そういや、祖国イギリスの税金が高いので何年か前に、USAに住みついちゃった⑦ロッド・スチュワートの「カムフラージュ」。イギリスっていや、大物古株気狂いグループのピンク・フロイドのリーダー⑧ロジャー・ウォーターズの「ザ・プロス・アンド・コンス・オブ・ヒッチハイキング」。しかし、イギリスは今、若くてピチピチしたのがいっぱい居る。そん中でも、イッチャンいいのが⑨ザ・スミスの「ディス・チャーミング・マン」。チャーミングといえば、女の子3人組の⑩バナナラマの「愛しのロバート・デ・ニーロ」。イギリスが3人組なら、アメリカはロス五輪ならぬブス5人、いや本当は可愛い5人組の⑪ゴーゴーズの「トーク・ショウ」。可愛いといや、日本の可愛い（これこそ本当にブス）娘どものアイドル⑫カジャグーグーの「アイランズ」。アイランドってのは〝島〟だ。〝島〟が出てきたところで、今月はコレで、オシマイ。

①㈱ファンハウス 28FB-2002
②ムーンレコード MOON-28019
③ビクター音産 VIH-28179
④CBSソニー 28AH-1743
⑤ポリスター・レコード 28SI-213
⑥CBSソニー 28AP-2850
⑦ワーナー・パイオニア P-11478
⑧CBSソニー 28AP-2875
⑨徳間ジャパン 15RTL-3
⑩ポリドール L25P-1174
⑪CBSソニー 28AP-2828
⑫東芝EMI EMS-91081

今月のアルバム 対決!!

☆松田聖子と郷ひろみ、この2人の未来は〝神のみぞ知る〟いや、〝2人のみぞ知る〟。まあ、そんな事どうでもいい。ワタシャ、長崎宏子ちゃんがロス五輪で〝金メダル〟とれるかどうかのが心配じゃ。☽その2人が、いやらしくも同時期にアルバムを出しました。レコード会社が一緒であるからして、偶然では決してないんですが、レコード番号が並んじゃってるんです。きっとこれはレコード会社の策略です。☆ウン、クサイ。〝疑惑の番号〟だ。

☽さて、車のS・E（効果音）で始まる聖子のアルバムは、いつもながらの豪華な作曲、作詞陣と一流のミュージシャンを配しまして、かなりの線のできばえであります。☆彼女の実力、人気、魅力は別として、お金をかければイイものができるとゆー見本です。☽その割には、写真も含めてジャケット・デザインに、ちょっと首をかしげちゃいます。☆ひろみの方が、金をかけすぎてるから、余計にそう思っちゃうワケ。☽ところで、夏休み映画の「夏服のイヴ」の主題歌は収録されてませんネ。☆アレは、先にシングル・カットされた「時間の国のアリス」とのカップリングで、シングルのみです。☽アルバム・タイトルの「ティンカー・ベル」なんですけど、思うに〝ティンカー・ベル＝聖子ちゃん〟なんですネ。☆彼女にはそんな可愛さがある。決して〝ピーターパン〟じゃない。

☽その〝ティンカー・ベル〟を我ものにしようとしてる郷ひろみのほうなんですけど、これはベスト・アルバムですネ。☆それがただのベストじゃない。「セクシー・ユー」や「お嫁サンバ」などのヒット曲が新録音で収録されている。新曲も2曲、もちろん〝2億4千万の瞳〟も入っています。☽新録音とゆーの面白いですネ。何十年も前の曲ならわかるような気がするけど、ほんの数年前のヒット曲ばかりでしょ。☆ファンへのサービスなんでしょうか。☽思うに、きっと彼のことだから、そうに違いない。ベスト・アルバムを作る時にもベストを尽くしちゃう。きっとそうだ!!☆それにしても、さっきいったようにジャケットにお金かかってます。付録も2ツつけちゃって（なんと、松坂慶子との対談。題して「黄金対談」。それに「エキゾチック・ジャパン」のポスター）、レコードの帯も〝金紙〟を使っています。写真も紀信先生に美しく撮ってもらってます。☽いう事ナシ!!

☽さて、この対決、勝負は?☆それぞれにスタッフが真剣なアルバム作りとしている点で勝負ナシ。特に聖子のアルバムは、松本隆とゆー作詞家の存在の大きさを痛切に感じる一枚でありました。

郷ひろみ「黄金郷1」 CBSソニー 28AH1733

VS

松田聖子「Tinker Bell」 CBSソニー 28AH1734

みゆき

キティレコード 38MS 0056157
Song by H_2O・ルッキン・河合美智子・ヴァージンVSヴィスタ

最近のアニメ・ブームはレコードの世界にも及んで来ちゃってる。まず、雑誌で好評だと、それがテレビや映画になって、そいでもって主題歌、挿入歌、セリフ入りのレコードをレコード会社が我も我もと作っちゃう。まあ、レコード会社としては、下手な新人に金かけるより、地盤ができちゃっているモノにダッコしちゃったほうが安上りで商売になっちゃうから楽なワケ。で、たくさん出てるアニメのレコードから今月は「みゆき」を選んだ。選んだ理由は、ジャジャーン、ナナナント、「みゆき」のレコードには、MSXコンピュータ・プログラムも入っちゃっているのだゾー。その内容を、愛する読者に少し教えちゃう。2枚組のこのレコードのサイド2の終わりの部分に〝みゆき・グラフィックス〟と〝DOORS〟とゆー2ツのプログラムが入っているのだ。どうゆー風にすればいいのかは、このレコードを買えば（2枚組だから3、800円じゃ）、ちゃーんとマニュアルが付いている。このマニュアルを読まないとダメなワケ。そこで、まず〝みゆき・グラフィックス〟はMSX・RAM32K以上を持ったマシンならプログラムをロードし、RUNすれば、ジャジャーンである。〝DOORS〟はMSX・RAM16K以上を持ったマシンを使用。ゲームの内容は、若松みゆきと鹿島みゆきの不思議なドアだらけの部屋での真人兄さん探しなのだ。結構遊べる。なお、この2ツのゲームは本誌の来月号（9月号）でリストを公開する予定。

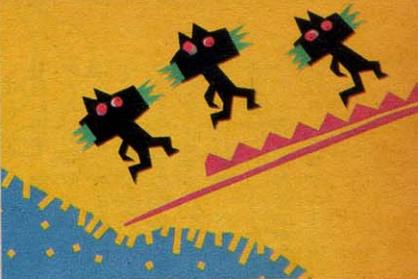
それにしても、レコードにまでMSXの〝魔の手〟が伸びて来た。

映画のデータをキミにINPUT

ついに追いつめられたインディは、自ら吊り橋を断ち切るか……

1930年代の国際都市、上海からインディの冒険がはじまる

インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説

こんなアナタにおススメ！
つまらん悩みを笑い飛ばしたい
日ごろのうっぷんをはらしたい
ゾクッとする恐怖を味わいたい

パラマウント映画
CIC配給7月7日公開

面白さだけを追究したら、映画館は遊園地になった！

巨大なマハラジャ宮殿の地下には死と破壊の神カーリーの神殿があった。まさにお化け屋敷を思わせる大仰なセット

活劇のエッセンスをモザイクした人工的面白さ

「前作『レイダース失われたアーク』はストレートなアクションだったが、今回は恐怖とコメディのバランスに細心の注意を払った。あるシーンでは腹をかかえて笑ったかと思うと、次のシーンでは思わず悲鳴をあげてしまうような……。」

スピルバーグ監督はインタビューに対して、このように答えている。

恐怖と笑いというものは、切っても切れない関係にある。人々の笑い声にあふれた場所といえば、まず遊園地が思い浮ぶが、遊園地にある乗り物の八割以上は人々を恐がらせるためのものなのである。

「人間は恐がることが好きなのさ。」というのはスリラー映画の名人、ヒッチコック監督の名セリフだが、ヒッチコックの作品もユーモアと恐怖が適度にミックスされたものが多い。

『インディ・ジョーンズ』という映画をひと言で説明するならば、遊園地によくある地獄めぐりのローラーコースターってことになるだろう。

映画は1930年代の国際都市、上海からスタートする。

冒険好きの考古学者インディアナ・ジョーンズ（ハリソン・フォード）は、上海マフィアのボスとひと悶着おこし、ボスの情婦でクラブ歌手のウィリーをさらって、飛行機で上海を脱出する。

だがその飛行機はボスのワナだった。飛行機はインドの山奥に墜落。インディとウィリー、それにインディの新しい相棒、ショーティ少年の3人はインドの貧しい村人たちに救われる。ところが村人たちは、インディを神様のお使いだと信じこんでしまう。

村人に頼みこまれたインディたちは、ジャングルの奥にある邪神教の宮殿に潜入する。そこに、村の子どもたちがさらわれているらしいのだ。

ひょんな誤解から、都会の人間が素朴な村人たちの救いの神になる、というコンセプトは『キートンの白人酋長』あたりから使い古されたパターンだ。

『インディ・ジョーンズ』は、あらゆる活劇パターンのモザイクのような構成であり、演出にしても何にしても、すべて作り物めいている。

たとえばインディが夜空を見上げると、スーッと流れ星が落ちる。もちろん特撮である。まるでカキワリの舞台を見ているかのような、実に作り物めいたその感じこそ、遊園地のもつ人工的な楽しさと同じものなのである。お化け屋敷に出てくる幽霊がアルバイトの学生だった時、実にシラけた気持ちになる。あれは機械じかけでなくてはならないのだ。作り物だからこそ面白いのである。

従来のアクション映画は、作り物ではない迫力を売り物にしていた。実際にニューヨークをロケしたとか、スタントマンを使わずに俳優自身が演じたとかが話題の中心になった。これはサーカスに似ている。

その種の代表的なものが空手映画である。スティーブ・マックイーンが死んで、自分でアクションのできる俳優を失ったアメリカ映画は、サーカス的アクションを、アジア人に独占されてしまったのである。

そこでスピルバーグやルーカスをはじめとする遊園地的アクション映画が出て来たのである。

カメラワークや特撮などの映像テクニックのみでアクションをでっち上げてしまうのだ。

ディズニー大好き少年のスピルバーグ監督が、遊園地好きなのは当然だし、『インディ・ジョーンズ』のプロデューサー、ジョージ・ルーカスはカー・レーサーも経験した乗り物狂である。彼らのアクション感覚、そして恐怖感覚がもろに遊園地的なのは誰の目にも明らかだ。

おかげで、スピルバーグが目指した恐怖の演出は、どれもお化け屋敷的で、ヒッチコックのような精神的恐怖感には遠く及ばなかったのが惜しいところだ。

後半30分ぐらいは、魔の宮殿内でのノンストップ・アクションが展開する。ベルト・コンベア、トロッコ、洪水、つり橋などのあらゆる道具立てを次々に使いこなしての活劇はやはり圧巻。スピルバーグは「激突！」や「ジョーズ」などでも、サスペンスの描写よりは、アクションそのものに興味があったようだが、ここでもその才能を100％発揮している。

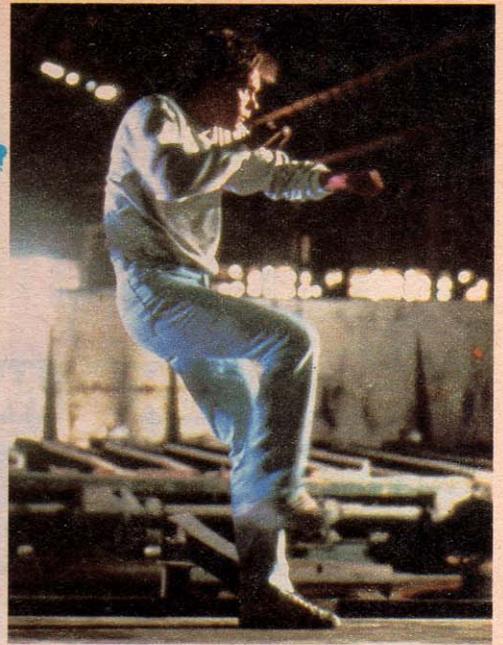
主役のハリソン・フォードは、イーストウッドやマックイーンに比べると、デリケートでナイーブな点が目立つため、肉体そのものの迫力がまだまだ弱い。だが、この映画においては、アクションを作るのは出演者ではなく、カメラマンや編集者などのスタッフなのだ。それゆえ現在もっともハリウッドらしいハリウッド映画だと言えるだろう。

とにかく、遊園地の乗り物を全部まわったかのような楽しさが、2時間足らずの間に詰めこまれているのだ。映画的面白さの展覧会だと思えば、パターン通りの展開が逆に快感になってくる。

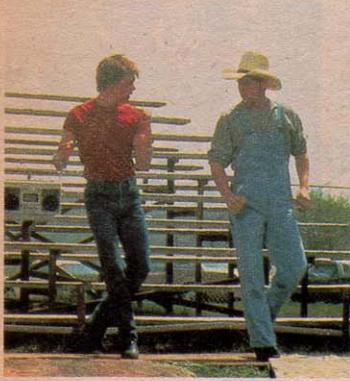
テーマ偏重主義を捨て、ただ純粋に「踊る」映画

フットルース

こんなアナタにおススメ！
素敵な俳優のとりこになりたい
日ころのうっぷんを晴らしたい
映像の美学にどっぷりひたりたい

パラマウント映画
CIC配給7月公開

閉鎖的な大人たちに対する怒りを叩き出すかのようにレンは一人で踊り狂う

ダンスを知らない友人にステップからコーチする微笑ましい場面

牧師の娘（ロリー・シンガー）も欲求不満でかなりクレイジーになっている

「ダンス」も人間の本能のひとつらしい

映画が、映画としての純粋な面白さを最大限に引き出すためには、ストーリーはできるだけ単純にして、深刻なテーマを打ち出してはならない。『レイダース』はその成功例だ。

もちろん、ミュージカル映画についても同じことが言える。

ミュージカル映画は「巴里のアメリカ人」で頂点をきわめ、「ウエストサイド物語」でダメになった。

「巴里のアメリカ人」のストーリーは、はっきり言って無いに等しい。パリに住むアメリカ人画家が、パリジェンヌに惚れる。それだけの話だ。そのうえ、ラスト数10分におよぶダンス・シーンは映画の見せ場であるにもかかわらず、ストーリーには直接なんの関係もない。それにセリフも歌もない。にもかかわらずこの映画は傑作だった。アカデミー作品賞さえとってしまった。なぜか。

この映画のテーマは「ダンス」それだけだったからだ。筋書きもキャラクタも、ダンスのために使われる材料にすぎなかった。しかし「ダンス」そのものの迫力だけが、この映画を名作にしてしまったのである。

だが、同じように作品賞をとった「ウエストサイド物語」は、ミュージカルを不純なものにしてしまった。「ロミオとジュリエット」の悲劇を、ニューヨークのスラム街にうつし換えたこの映画では、テーマは「人種差別」やら「貧しさ」やら「暴力」やら、その他いろいろな社会の問題点であった。ミュージカル・シーンは、それらのテーマを観客に訴えかける道具になってしまった。

そして、それ以後のミュージカル映画は、似合いもしない高尚なテーマを求めて、ぶすぶすとくすぶり続けていた。「ウエストサイド物語」の罪は大きい。数々のロック・ミュージカルが、「反戦」とか「愛」のメッセージを背負って、その重さで軽やかなステップが踏めなくなったのだ。

盛り場におけるダンス文化の衰退も、ミュージカルの落ちこみと無関係ではない。事実ディスコの復活は「サタデー・ナイト・フィーバー」をなんとか生みだした。

それは、青春の目的として「ダンス」を選んだ若者の根性物語だった。ショー・ビジネスものの変型といってもいいだろう。実際、「フィーバー」の主人公はその後「ステインアライブ」でブロードウェイを目指すのだ。「フェーム」や「フラッシュダンス」も、スポーツ根性ものにつきものの「青年の主張」ふうの押しつけがましさがぬぐいきれなかった。

そして再びディスコ文化が衰えた今、いったいどんなミュージカル映画を作ったらよいのだろうか？

「フットルース」とは、「気ままに、思いっきり好き勝手なことをする」というような意味があるらしい。この映画のテーマをピタリと言い表している。

ダンスが禁止されている、信心深い田舎町で、若者たちがダンス・パーティを開くまでのお話で、実にたわいない、と言えばたわいない。

この映画ではダンスはいかがわしい、とする大人たちを、なんとか説得しようとする少年が主人公である。

牧師たちは、「ダンスは性的だから良くない」と主張し、主人公は「昔から人間は神を讃える祭りで、踊っていた」と主張する。だが二つの主張はどちらも真実である。

「フットルース」におけるダンスは、青春を賭けるなにか、ではない。感情や主張を伝えるための表現手段でもない。主人公は何の目的も理由もなく、ただ純粋に踊りたいだけなのだ。それは食事をしたり、睡眠をとったり、セックスしたりするのと同じだ。踊りたい、という欲求は、神が与えたもうた本能なのである。

主人公を演じるケビン・ベーコンは非常に精悍な印象で、女性に対して全然ベタベタしないのがいい。若者映画の要素である「恋愛」さえも極力排除し、映画のすべてを「ダンス」のみに集中しようとしたのは、ハーバート・ロス監督の意図だろう。

ハーバート・ロス監督は他のミュージカル作品でも、「ダンス」というものが生活の一部になっている人間たちを、日常的に描くのがうまい。彼と同じブロードウェイ出身でも、「オール・ザット・ジャズ」のボブ・フォッシー監督などは、芸人のギラギラとした部分を残酷にえぐり出す。ボブ・フォッシーにとって「ダンス」は苦しみだが、ハーバート・ロスにとっては歓び以外の何物でもないのだ。

「フットルース」はハーバート・ロスのような職人からしてみれば、アルバイトみたいな片手間仕事だろうが、彼でなければここまで単純明快なさわやかさは出せなかっただろう。

ただ難点をあげるとするならば、どのダンス・シーンも、かなり短かすぎるということだろう。

それは、どの曲も3分ほどにしなければ、シングル・ヒットを狙えないからだ。そのため、ミュージカル映画のクライマックスに不可欠な、数10分におよぶダンス・シークエンスがないのである。だからどうしてもプロモーション・ビデオの寄せ集めのような印象になってしまう。

「フットルース」において「ダンス」とはセックスと同じものであるはずなのに、3分ごとにブツ切りにされたのではエクスタシーに達することはできない。

レコードのセールスと映画のタイアップは今後も続くだろうが、このような問題点があることを考えてほしいものだ。

構成・文　町山智浩（STUDIO HARD）

今月はMSX関係のブックスを全紹介。こんなにあるの、なんて驚かないで。まだまだ出てくるよ。

ダイヤモンド社

東京都千代田区霞が関1-4-2 03（504）6517（販売）

ホーム・パソコン・シリーズとして5冊の本を出版しているのはダイヤモンド社。シリーズ全部がMSXを扱っているんだ。どれも初心者向けの入門書だから、気軽に読み進んでいける。

シリーズ①の「ホーム・パソコン活用法」はMSXのハードウェア、ソフトウェア、周辺機器といったものをそれぞれ説明している章がある。いろいろなマシンやツールを買う前の基本的な知識を得るためにはぴったりだ。マシンを持っていないけれどパソコンに興味がある、これからやってみようかな、などと思っている人にはお勧めの一冊だ。巻末に〝パソコン関係用語解説集〟が付いているのもうれしい。

シリーズ②の「BASIC入門」は実際にキーボードを打ちながらBASICを勉強していこうというものので、短いプログラムを実行しながら覚えられる。プログラムの記憶させ方やデバッグの方法も載っているから親切だ。BASICを覚えたら、シリーズの③④⑤でさらに腕を磨けるようになっている。

順序を踏んでパソコンをマスターしていきたいなら、このシリーズを読んでみるのもいいね。

①ホーム・パソコン活用法 ②1,200円 ③舟橋俊久・服部康夫 ④A5判変型 ⑤157頁 ⑥58.12.15

①BASIC入門 ②1,200円 ③舟橋俊久・服部康夫 ④A5判変型 ⑤174頁 ⑥59.1.20

①グラフィックス&アニメ入門 ②1,200円 ③浜田 恵・服部康夫 ④A5判変型 ⑤142頁 ⑥59.5.17

①パソコン・ミュージック入門 ②1,200円 ③舟橋俊久・服部康夫 ④A5判変型 ⑤174頁 ⑥59.3.23

①ゲーム・プログラミング入門 ②1,200円 ③小田嶋隆・服部康夫 ④A5判変型 ⑤157頁 ⑥59.2.23

アスキー

東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル 03（486）7111

アスキーから出ている「ビギナーズBASIC」は、初めてパソコンに触る人向けにプログラムのすべてを解説している本だ。円の描き方など簡単なものから始めていくけど、自分でプログラミングしたんだという気分が味わえるのが楽しい。順番に練習していって、最後にはバイオリズム・プログラムを作るレッスンがある。これでマスター度を調べられるわけだ。

「ホームコンピュータ読本」はMSXの命令体系を項目別に解説している。まさに〝オフィシャルMSXハンドブック〟。MSXを使うときにいつもそばに置いておきたい本だ。「グラフィック・ワークブック」は実際の画面の写真も豊富で、打ち込んでみたい気にさせる。グラフィックスに興味のある人なら、入門から応用まで活用できるだろう。

MSXの基本がわかったらいろいろなことに使ってみたくなるね。そんなときに便利なのが「MSXポケットバンクシリーズ」。テーマごとにまとめられて一冊になっているから選びやすい。480円という値段も手頃だし、なかなか便利な本だ。現在は7冊だけど、続刊もいろいろ予定されているらしいよ。

注）①書籍タイトル ②値段 ③著者 ④判型 ⑤頁数 ⑥発行日

①アニメC.G.に挑戦 ②480円 ③川野名 勇・牧山慶士 ④A5判 ⑤77頁 ⑥59.4.5

①マイコンジュークボックス ②480円 ③森田信也・伊君高志 ④A5判 ⑤93頁 ⑥59.4.5

①BASICゲーム教室 ②480円 ③安田吾郎 ④A5判 ⑤92頁 ⑥59.4.5

①マイコン・サウンドパック ②480円 ③工藤賢司 ④A5判 ⑤78頁 ⑥59.4.5

①ゲームキャラクタ操縦法 ②480円 ③横溝和宏 ④A5判 ⑤94頁 ⑥59.4.5

①トランプゲーム集 ②480円 ③ポケットバンク編集部 ④A5判 ⑤79頁 ⑥59.6.5

①面白パズルブック ②480円 ③藤沢幸隆・梅田幸嗣 ④A5判 ⑤94頁 ⑥59.6.5

①ビギナーズBASIC ②1,500円 ③児玉真之 ④A5判変型 ⑤213頁 ⑥59.3.20

①グラフィック・ワークブック ②1,500円 ③桜田幸嗣・養島 聡 ④A5判変型 ⑤189頁 ⑥59.5.5

①ホームコンピュータ読本 ②1,600円 ③竹内あきら・湯浅 敬・安田吾郎 ④A5判変型 ⑤286頁 ⑥59.5.1

マール社

東京都文京区本郷1-25-8
03（812）5437

パソコンの本は読みたいけれどなんとなく難しそうで、と思っている人は多いだろう。小学生ぐらいの子だったら、読めない漢字があるだけで難しく感じてしまうからね。

そんな心配はまったく無用というのがマール社から出ているパソコンシリーズ。"ぷっくん"に"まっくん"というキャラクタが登場して、一緒にMSXを動かしてみるという形式をとっている。文章もキャラクタが話しかけるように書いてあるから、わかりやすく読める。漢字や英語には全部ルビがふってあるから読めなくて困るなんてこともないんだ。

なんとなく子供向けのような感じがするけど、内容はしっかりしている。特に「こまった！110番」の①は起こりそうなエラーの原因と対策が対になって載っているので、エラーをしたときにすぐ見て直すことができる。こんな本が一冊あると便利だね。

①こまった！110番②どこでエラーするのかな②2,480円 ③マール社編集部 ④A5判⑤61頁⑥59.4.25

①こまった！110番 ①エラーなんかこわくない ②2,480円 ③マール社編集部 ④A5判 ⑤60頁 ⑥59.4.25

①ゲームで覚えるMSXベーシック ②980円 ③マール社編集部 ④A5判 ⑤130頁 ⑥59.2.25

①はじめてさわるMSXパソコン ②980円 ③マール社編集部 ④A5判 ⑤131頁 ⑥58.11.25

朝日新聞社

東京都中央区築地5-3-2
03（545）0131

「MSX早わかり事典」はどちらかというと高度な部類に入る技術書。BASICの基本ルールや命令、マシン語などの解説も詳しく載っているので、プログラムを組む上での参考書として使うのがいいようだ。巻末に付いているMSX関係の一覧表がとても便利。

①MSX早わかり事典 ②2,700円 ③朝日新聞電子計算室 ④B5判 ⑤379頁 ⑥58.12.20

リイド社

東京都中野区本町6-12-11
03（382）2451

BASICの勉強はしたくてもなかなか長続きしないというのはよくあること。「これならわかるパソコンBASIC」は全体がステップに別れていてレッスン1、レッスン2と進んでいく仕組。ナショナルのキングコング対応だから、この機種を持っている人には使いやすいね。

①これならわかるパソコンBASIC ②880円 ③川口辰彦 ④A5判 ⑤207頁 ⑥59.4.22

西東社

東京都千代田区神田錦町3-5
03（291）5815

パソコンを動かすのに最も大事なコマンドやステートメントが、項目別に見開き2ページでまとまっているのでとても見やすい。巻末のさくいんはABC順のものと仕事別のものと両方あるので、わからなくなったらすぐ引ける。パソコン用語の解説もなかなか便利だよ。

①エムエスエックスパソコン入門 ②1,000円 ③日本ナレッジインダストリ(株)監修 ④A5判 ⑤156頁 ⑥59.5.1

学習研究社

東京都太田区上池台4-40-5
03（720）1111

この「おもしろランド」はプログラム中心。"ショートプログラム"から始まって"ゲームプログラム""学習プログラム""実用プログラム"と満載だ。だからどんどん打ち込んで走らせながら楽しめる。カロリー計算のプログラムなんかお母さんに作ってあげたら喜ばれるかもね。

①ザ・MSXおもしろランド ②1,500円 ③鈴木英俊 ④B5判 ⑤167頁 ⑥59.6.1

新星出版社

東京都台東区台東2-24
03（831）0743

とにかく10日間でMSXパソコンをマスターしてしまおうというのがこの「パソコン入門」。1日分のレッスンの最後には復習問題があるし、各章のまとめもしっかり載っているのでテキストとして利用するのにいい。夏休みにまとめて10日間、トライしてみる？

①はじめてのパソコン入門 ②980円 ③山下利秋 ④A5判 ⑤190頁 ⑥59.5.1

MIA

東京都千代田区紀尾井町3-20
鶴屋ビル 03(265)2461

自分でゲームを打ち込んでみたいという人に絶対お勧めなのがこの「BASICゲーム集」。リストが15本も入っていて大満足の内容なのだ。

もっと高度なプログラムを組みたいという人は「マシン語入門」で勉強してみよう。

①BASICゲーム集 ②1,500円 ③MIA第2編集部 ④A5判 ⑤160頁 ⑥59.3.1

①マシン語入門基礎編 ②1,800円 ③大貫広幸 ④B5判 ⑤153頁 ⑥59.4.1

ラジオ技術社

東京都千代田区神田淡路町2-1
03(251)0498

「親子で楽しむMSX」は父親と子供の会話形式で説明されている。質問されたり教えたりしながらやっていると、覚えるのも早いだろうね。

「ぼくの勉強ノート」は簡易言語HuCALの解説書。いろいろな実用ソフトが作れる。

①ボクの勉強ノート ②1,500円 ③園田譲・Dr.Bee ④B5判変型 ⑤256頁 ⑥59.5.1

①親子で楽しむMSX ②1,800円 ③上柿力 ④A5判変型 ⑤217頁 ⑥59.5.10

CBS・ソニー出版

東京都新宿区市ヶ谷田町1-4
03(266)5871

「聖子のMSX」といえばソニーのHITBITだけど、本にも聖子ちゃんが登場したよ。彼女が話しかけるような句調の本文が楽しい。応用編には「天国のキッス」のリストが載っているから、ファンにはこたえられないかな？

①聖子のMSX入門編 ②1,300円 ③服部康夫・石崎陽子 ④A5判変型 ⑤150頁 ⑥59.5.21

①聖子のMSX応用編 ②1,300円 ③服部康夫・石崎陽子 ④A5判変型 ⑤150頁 ⑥59.5.21

構成／OBASUN　イラスト／植田真由美

マ　ジ　カ　ル　パ　ワ　ー　マ　コ

おいでよコンピュータ・ミュージック・センターへ

マジカルパワーマコ MAKO'S CCC

CCC

COME COMPUTER MUSIC CENTER

(最終回)

ハイスピードで進化するミュージックシステム。新製品の機能とか利用法といった情報は、いち早くキャッチしたいよね。そこで、今月のCCCでは"ヤマハデジタルフェア"でのスグレモノ楽器を紹介しよう。

"ヤマハデジタルフェア"でみつけたあんなもの、こんなもの

「ヤマハデジタルフェア'84」が、5月5・6日に東京の科学技術館で開催された。

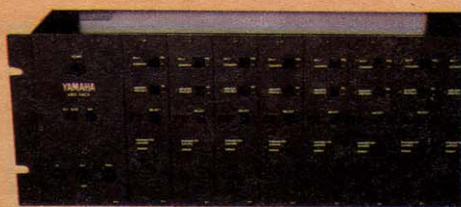
DX・CX・RX・QX――この未来志向の新製品が一堂に会し、新たなミュージックシーンの到来を肌で感じさせてくれたイベントであった。

当日は、新製品のシステム紹介や自分で音を出してプレイできるブースや音の相談コーナーがつくられ、デジタルサウンド空間に、入場者はみんなトリップしていた。なかでも、YMOのブレーンである松武秀樹ほかのデモンストレーションが、デジタルミュージックシステムのパワーを極限まで引き出し、多くの注目を集めていた。

このヤマハデジタルシステムの大きなポイントは、好評のFM音源に加えてPCM音源を採用したRXシリーズ、そしてMIDI規格の可能性をさらに広げたQXにあると思う。

リズムボックスを使って打楽器音をシミュレートする場合、いまのところ、PCM音源がベストに近い。事実、レコードなどでは、生のドラムのかわりにPCM音源のリズムを使っているが、はっきりと区別がつかないほどリアルな音なんですよ。

RX15は、ヤマハで開発した256KビットROMを4基搭載していて、従来のPCM音源より、さらにリアルな音質なのだ。そして、15種類もの音色バリエーション・レベル・アクセントなどのコントロール機能、リズムパターンの自由度、メモリ容量の大きさ、すべてにわたってヤマハ独自のLSIにより驚異的なスペックを実現させている。もちろん、MIDI端子を装備していて、FM音源との組み合わせも自由自在。価格も7万8,000円というハイコストパフォーマンス。これは、ミュージック界において、革命的なマシンといえるね。

上位機種であるRX11は、音色バ

●FM音源モジュール　参考出品
FM音源が8台分マウントされたMIDIコントロール用の音源システム。

●デジタルシーケンスレコーダ QX1　近日発売
MIDI対応、フロッピーディスク装備、ポリフォニックメモリ可能な未来型シーケンサ。

●デジタルプログラマRX11　近日発売
29音色、独立12チャンネル出力端子を装備したRX15の上位機種。

●デジタルディレイD1500　近日発売
MIDI端子を装備、幅広いエフェクト処理が可能なデジタルディレイ

⬆(写真上)リモートキーボードKX5(ブラックレザーサテン)¥69,800(中)同じくKX5(シルバーメタリック)(下)リモートキーボードKX1　¥200,000
MIDI端子を装備し、ギター感覚で演奏できるリモートキーボード。今までにない自由なステージアクションが楽しめる。

リエーションのアップ、外部メモリに操作性の高いカートリッジインターフェイスを採用、独立12チャンネル出力端子を装備、LEDディスプレイの装備など、よりいっそうハイグレードな音作りが可能なのだ。特に、独立チャンネルを装備したことにより、1音色ごとにエフェクト処理ができる点は注目にあたいするね。これによって、エコー処理などの高度なテクニックを使うことができる。〝DR1000〟と〝D1500〟を組み合わせると強力になるよ。自宅でこつこつと作曲したい人に、むいていると思うな。

QX1は、MIDI対応のデジタルシーケンスレコーダだ。従来のシーケンサとの違いは、音の強弱などの細かいニュアンスをポリフォニックで記憶できることだ。フロッピーディスクメモリ方式を採用しているので、8万音もの膨大な音を記憶できる。これならどんな複雑な構成の曲でもOKだ。入力方法は、リアルタイムと1音符ずつ入力するステップ入力などお好みしだい。もうここまでくると、まさにミュージックコンピュータレコーディングシステムだね。

MIDIってなんだろうな?

最近楽器のカタログなどをながめていると、MIDI(ミディ)のことがあれこれと書かれているのを目にするけど、みんなはどの程度知っているかな。

ひとことでいえば、楽器と楽器、楽器とコンピュータをつないでいろんな情報を送るための規格ということになる。楽器と楽器をつなぐというのはどういうメリットがあるのかな。

音楽というのはクリエイティブな世界だから、いろんなことができるシステムが必要になる。たとえば、多重録音でシンセサイザとシーケンサ、リズムボックスをつなげて曲をつくる場合を考えてみよう。

こういったシステムの場合、人間が演奏するときはタイミングがずれないように人間が合わせればいいんだけれど、機械で自動演奏する場合は同期信号などが必要になるんだ。

シンセサイザからシーケンサに情報を送る場合は、音の高さは電圧信号(CV)で、音の出るタイミングはパルス信号(GATE)でやっていた。このCVやGATEというのは、変化の量によって音の出かたが決まるアナログ信号だ。これだと楽器メーカーがそれぞれの基準で方式を決めるしかない。そこでユーザーが自由に楽器と楽器を組めるシステムが必要だということでMIDI規格が登場したんだ。

では実際にどんなしくみで情報を送るのかを考えてみよう。

重要なことは、音の情報を送っているのではなく、演奏情報を送っていることだ。つまり、楽器を演奏する場合に、キーを押したり、ボリュームを回したりする操作をコンピュータと同じく、0と1のデータに直して送っている。この0と1の組み合わせでメッセージを送るんだ。

ちなみにMIDIで送ることができるメッセージは、大きく分けるとチャンネルメッセージと、システムメッセージがある。チャンネルメッセージというのは、音階を設定(押された鍵盤の位置)したりするボイスメッセージと、POLY/MONOとオムニON/OFFを独立した型で設定するモードメッセージがある。システムメッセージというのは、直接演奏データを送るものではなくて、どのような状態で情報を送るのかといったことをコントロールするものだ。

これらのメッセージを使ってより広いミュージックワールドをつくりあげたいと感じている。

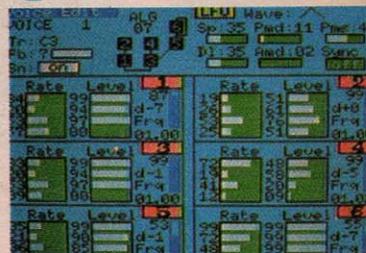
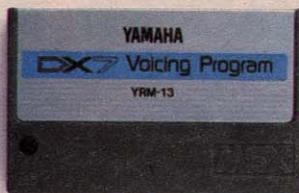
て音出し大実験

YAMAHA DX7 ¥248,000

FM音源を採用した16音ポリフォニックシンセサイザ。32種類のアルゴリズムで幅広い音作りが可能。MIDI端子はIN・OUT・THRUの3種類を装備。メモリ方式は、ROMカートリッジなので、スピーディなコントロールが可能。右上の写真は、MIDIチャンネルを設定しているところ。

ROLAND JUNO106 ¥139,000

⬆左からメモリープロテクトのON、OFF、MIDI端子、そして、楽器の情報によってファンクションが切り換えられるスイッチ。

DX7 Voicing Program YRM-13 ¥7,800

CX5F ¥64,800

CX5の姉妹器。キーの配置、仕様は、YIS－503とほぼ共通。色は楽器とのコンビネイションを考えたCX－5と共通。

YAMAHA RX15 ¥79,800

MIDIの受信、送信のコマンドも簡単な操作で呼び出せる。この実験では、シンクロ信号に合わせて、マニュアルでも使っている。右上の写真は、MIDIのコマンドを呼び出しているところ。左上の写真は、各接続コネクタ。〝FOOT SW〟というのは、フットスイッチ用コネクタ。

マコのオススメシステム

今やミュージック界はMIDIの時代。

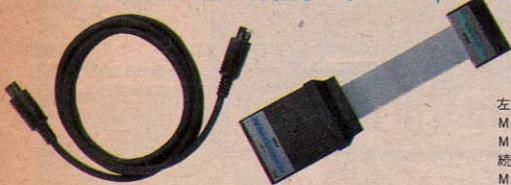
そこで、CCCでもMIDIを使って音出しの実験をすることになった。マコの独断と偏見で、MIDIのお気に入りシステムを紹介しよう。

大きく分けると、第1のグループは、YIS－503とCX－5F。これは中身は同じものだけど、両方ともコンポーザと接続してFM音源8X2で、16音源をMIDIでシンクロさせている。つまり、ひとつだけだと8音源しか出ないのが、2つあることで16音源になるというわけだ。ここでは、一台を本チャン、もう一台をデジタルディレイとして使用している。さらに、MIDIでR

MIDIを使っ

YAMAHAユニットコネクタUCN-01 ¥7,800

ROLAND MM-4 ¥9,800

左から、多用性のすぐれたもの、まん中は、YAMAHAユニットコネクタ、これがあれば、どのMSXマシンにもFMシンセサイザユニットが接続できる。右は、ローランドMM－4といって、MIDI信号をパラレルで送信できるもの。

PA&PCM RECORDING SYSTEM

YAMAHA P-2200 ¥240,000

YAMAHA 16chミキサー C1604 ¥490,000

AIWA PCM recording system

写真上、PCM-800
¥85,800

中、AV-5M
¥198,000

下、SV-5M
¥60,000

たったこれだけのシステムで、プロも顔負けのPCM録音ができる。

YAMAHA R1000 デジタルリバーブ ¥128,000

YAMAHAミュージックキーボード YK-10 ¥29,800

49鍵・標準鍵盤を採用。同社で発売しているミニ鍵盤も、コストの点では、安かったが、YK－10も、性能をさらにアップしてなんとこのお値段！

X－15のPCM音源をシンクロさせている。

さて、もうひとつのグループは、DX－7のMIDI端子を使って、JUNO－06をコントロールしている。DX－7の音色コントロールは、ナショナルのキングコングにヤマハのユニットコネクタを利用して、「DX－7・音色プログラム」を使ってみた。そして、ミキサーを通してエコーをかけ、PCMレコーダへ録音した。歌も、しっかりとはいってますよ。

実は、ぼくはギタリストなので、ローランドのギターシンセを使ってDX－7をコントロールしたかったんだけど、今回はできませんでした。残念！

しかし、このPCMレコーディングのテープをCCCの読者のみなさんにプレゼントします。とってもいい音なので、マコも大満足。当選した人は、みんなに聞かせてちょうだいね。

今回は、わりとシンプルなMIDIの使い方だったので、トラブルもなくスムーズにいった。

もっと、いろいろと複雑な情報をMIDIで送ることができるんだけど、とりあえずYIS－503とCX－5Fを接続してみました。

みなさんも、参考にしてくださいね。

プレゼントのお知らせ

今月号で音出しの実験をした〝MIDI〟ですが、マコとしてもなかなかイイ線いってると思う。そこでこの音出ししたものを、読者の皆さんにもぜひ聞いてもらいたい。

ご希望の方は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、左記にお送りください。

〒107 東京都港区南青山5－11－5
住友南青山ビル　㈱アスキー
MSXマガジン　マコズCCC係

MIDIにもいろいろありまして。

ROLAND／JX-3P ￥185,000

6ボイス、128ステップのポリフォニックシーケンサ付のポリフォニックシンセサイザ。別売のPG－200を接続すれば32種類のオリジナルサウンドをメモリできるプログラマブルシンセに変えることも可能。

ROLAND／JUPITER-6 ￥490,000

6ボイス、48メモリのポリフォニックシンセサイザ。2VCOなので、エフェクト処理、スプリットポイントを自由に設定できる。MIDI端子はIN／OUT装備。

ROLAND／ピアノ・プラス300 ￥183,000

新開発のタッチセンサを採用し、ピアノの特長である微妙な強弱を表現できる。コーラスなどのエフェクト類も装備され広がりのある自由な音作りができる。

ROLAND／TR-909 ￥189,000

トータルで98種類のリズムパターン、最大896小節で自由自在にプログラムできるリズムコンポーザ。音源数は11種類で、マルチアウトも可能。入力方式はリアルタイムとステップライトの2種類。テープインターフェイスを装備しているので、無限のデータストックが可能。

シーケンシャル・サーキット／プロフェット600 ￥348,000

6ボイス、100メモリ、12オシレータのポリフォニックシンセサイザ。

シーケンシャル・サーキット／シックストラック ￥228,000

異なった音色をメモリできるマルチシーケンサ付の6ボイスシンセサイザ。

シーケンシャル・サーキット／プロフェットT8 ￥2,500,000

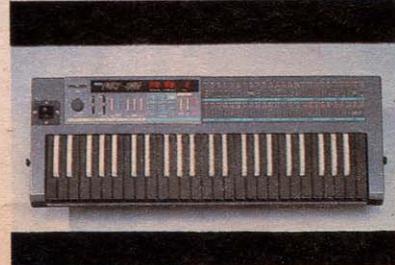
強力なタッチセンサを採用したポリフォニックシンセサイザ。ポリフォニックシーケンサ内蔵のプロフェショナルモデル。

シーケンシャル・サーキット／ドラムトラックス ￥248,000

PPG／WAVE2.3 ￥2,500,000

西ドイツ生まれの最先端デジタルシンセサイザ。8ch OUT、24dB／oct アナログフィルター実装で、約2000音のデジタル音源を内蔵。

無印良品

KORG／POLY-800 ￥99,800

8ボイス、64メモリ、ポリシーケンサ付のポリフォニックシンセサイザ。音源にDCO（デジタルコントロールドオシレータ）を採用し安定したピッチ。音のエディットは数値でコントロールするデジタルアクセス方式。音色を無限にストックできるテープインターフェイス装備。電源はAC・バッテリーの2ウェイ方式で、ショルダーキーボードとしても使える多様性。MIDI端子はIN／OUT装備。

MSX

読者の投稿プログラム

グラフィックスとサウンドのドッキング！

作者　札幌市南区　能登谷　茂彰

〝グラフィックスとサウンドのドッキング〟というのはCCCのメインテーマだったよね。ふたつをうまく調和させるのは、技術だけでなくセンスも要求されてくるから結構大変。読者のみんなはうまくいってるかな。

ここで紹介する能登谷くんのプログラムは、ロゴマークやレコードジャケットを描きながらバックに音楽が流れるというものだ。音楽が短いのがちょっと残念だけど、グラフィックスもサウンドもコンパクトにまとまっていて入門編としては結構い い線いってるんじゃないかな。なかなかの根性ものです。

ついに登場、青森のミュージシャン

作者　青森県西部　工藤　健

FMシンセユニットを音源にしてコンポーザでつくったオリジナル曲をふたつも送ってくれて、感激の涙ものです。使用している音もFM音色プログラムによるオリジナルという本格派だ。

音を聴いてみたマコは曲のクオリティの高さにびっくり。一曲目は天界での神々の戦いをモチーフにしたもので、かなりの自信作とのこと。ヘビークラシカルっぽいイメージでなかなかキマっている。使っているのは全部で6パートだけど、各パートのバランスもOK。ただもう少し強弱や奏法に関する記号を使った方が、曲が生き生きとしたものになる。

二曲目はバッハのWV578「小フーガ ト短調」をモチーフにした作品。全体の75%が創作ということで、音色もかなり凝っている感じだ。

コンピュータミュージックシステムは、プロもアマも大して差がない段階なので、少し頑張れば大スターも夢じゃない。もっともっと頑張ってほしいという願いを込めて、今月はきみに一等賞をあげちゃおう。今後はもっと音色づくりにパワーを入れて、コンピュータでしかできない変態サウンドを作ってみてよ！

〝ミュージックマクロ〟で楽しいおしゃべり

先月号のミュージックニュースで紹介したFMミュージックマクロ。おしゃべりさせたりグラフィックスと音をドッキングさせたりできるおもしろソフトなんだけど、ちょっと使い方が難しい。ここではまず基本的な使い方を説明しようね。

マクロを使う場合、RAM容量が32Kバイト以上のMSXマシンが必要だ。スロットにカートリッジを差し込むとBASICのときと同じように初期画面が表れる。あとはBASICと同じように行番号をつけてプログラム入力していくんだ。BASIC命令はすべていつも通りでい い。FMミュージックコマンドを使っておしゃべりさせたり、音楽を演奏させたい場合はCALL文を使う。自分でプログラムを組むのがちょっとめんどうだけど、マガジンの読者ならきっと大丈夫だね。

それではさっそく、マコが作ったプログラムを研究してみてよ。

サンプルリスト

```
100 ' ** Rhythm Pattern Sample By L5 **
110 _SAY(1,"S8P21ｻｰ,p14ｲｯ,p19ﾃﾐﾖｰ")
120 _INIT
130 _USERHYTHM
135 A$(0)="4"
140 FOR I=1 TO 5
150 READ A$(I)
160 NEXT I
170 _PATTERN(7,A$(0))
180 _SELPATTERN(7)
190 _RHYTHM(64)
200 SCREEN 0:LIST
210 '     >...........>.CLOSE HIHAT
220 DATA 000000100100000000100100000000100100000000100100
230 '     >...........>.OPEN  HIHAT
240 DATA 000000000000100000000000100000000000100100010000
250 '     >...........>.BASS  DRAM
260 DATA 100000000000100000000000100000000000100000100000
270 '     >...........>.HI    TAM
280 DATA 000000001000000000000100000000000100000000000100
290 '     >...........>.LOW   TAM
300 DATA 1000000100000001000001000001000001000001000001000
```

FMミュージックマクロコマンド一覧表

コマンド	機能
_INIT	FMミュージックマクロを初期化する
_CANCel	楽器を削除する
_INST	楽器を定義する
_RCANCel	リズム楽器を削除する
_USERhythan	リズム楽器を定義する
_TRACK	使用するトラック数を定義する
_CLDVoice	音色データのロード
_SELVoice	ロードした音色データの中から、使用する音色データを登録する
_VLISt	音色名の一覧を画面に表示する
_PHRAse	演奏データをトラックに書込む
_LENGth	トラックの演奏データの長さを調べる
_ERASe	トラックの内容をクリアする
_PLAY	音楽を演奏する
_STOP	演奏を停止する
_LOOK	各楽器の演奏状態を調べる
_MODInst	楽器の内容を修正する
REPOrt	システム変数の値を得る
_TEMPo	演奏テンポを設定する
_TRANspose	全楽器を移調する
_TUNE	FM音源のチューニングを行う
_WAIT	イベントが終了するまでプログラムの実行を中断する
_PATTern	リズムパターンを定義する
_RHYThm	リズム演奏を行う
_RSTOp	リズム演奏を停止する
_SELPattern	リズムパターンを選択する
_LFO	LFOデータを修正する
_INMKey	ミュージックキーボードの鍵が押されているか調べる
_SOUNd	楽器を直接コントロールする
_TIMEr	タイマのスタートとインターバル（時間）の設定
_TSTOp	タイマを停止する
_SAY	音声を出力させる
EVENt (n) ON/OFF/STOP	イベント割込みを許可、禁止または保留する
ON EVENt (n) GOSUB	イベントによる割込み処理ルーチンを定義する
_STANdby	演奏を一時停止状態にする
_STARt	演奏の一時停止を解除する
_SYNCout	シンクロ演奏用同期信号を出力する
_MCKS	
LOAD "DC:"	データメモリカートリッジからプログラムをロードする
OPEN "DC:"	データメモリカートリッジにファイルを開く
SAVE "DC:"	データメモリカートリッジにプログラムをセーブする

資料提供：日本楽器製造(株)

"ミュージックマクロ"を使ったプログラム

PART1

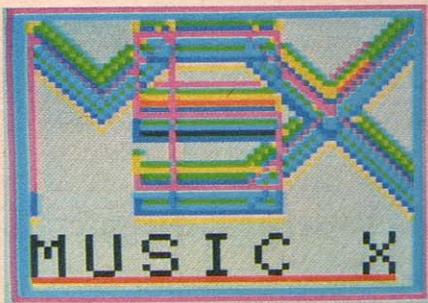
"MUSIC X"

ピッピッピ〜ンという時報の合図とともに、NHK風のナレーションが現代音楽の世界へあなたをいざないます。現代音楽といっても、不協和音がいっぱいの難解なものではなく、とても心地のよい美しい音がするなごやかなものです。

グラフィックスのほうも音のイメージに合わせて、色の感じをランダムに変化させているのでなかなか楽しくなってしまうよ。

使っている音源は、FMシンセサイザユニットに内蔵されている48音色を変数を使って呼びだして音色をコントロールしています。この変数を使えるというのがBASICを使ってプログラムを組む最大のメリットなんだ。このプログラムでは、音色と音階の設定部分にだけ変数を使っているんだけど、テンポやリズムなども変数を使ってコントロールするともっと過激なものもできちゃうよ。たとえばテンポをコントロールしてテープの逆回転風の音にしてみたり、リズムパターンを変化させて、民族音楽っぽくすることも可能だ。

かなり長いプログラムだけど、マクロを使ったマコの自信作、がんばって打ち込んでみてね。

(注)このプログラムを途中でストップさせる場合は、適当なキーを押すか、CONTROLキーを押したままSTOPキーを押して止めてください。

PART2

私のなまえは"おはなしやまこ"

これは、ヤマコさんというすてきな女の子がなんだかんだとおしゃべりしてくれます。この女の子の声がなんともいえずコミカルなんですね。

ただおはなしするだけでは芸がないので、BGM風に音を入れ気分をだしてみました。この演奏は、リズムとベースラインだけを使った簡単なものだけど、ベースラインにポルタメントをかけてスピード感を出しているので、乗りのよい生き生きとした音が楽しめます。

CCCとしては、かなり長いプログラムだけど、マクロを持っている人はぜひ入力してみてね。残念ながらまだもっていない人は、どのようにして音を出しているのかを解説しているので研究してみてね。

●プログラムの解説

150行　マクロを使いますよ〜と宣言します。BASICのNEWコマンドと同じようなものです。

160行　リズム楽器を定義します。この命令をだすと、使える音源は8つから6つに減ります。

170行　内蔵パターンの16ビートをセレクトします。

180行　170行で定義したリズムのパターンのリピート回数を指定して、演奏をスタートさせます。指定方法は4分音符で何音分かという方式です。

190行〜240行　たのしい、たのしい、おしゃべり命令です。音成合成機能を使う場合、1〜8までのトラック番号をまず指定します。ここでは1トラックを使っています。次に、内容を入れますが、声の高さはP（設定範囲は1〜24、C#〜Cの2オクターブ指定）、スピードはS（設定範囲は1〜8、数が大きくなるほど速くなる）、大きさはV（設定範囲は1〜8、数が大きいほど大きな声）で声をいろいろコントロールしています。

260行　8つあるトラックをいくつ使うか宣言します。

280・290行　4つある楽器のどれを使うのかを決め、発音数を設定します（4つの楽器全部で8ボイスまで）。

300・310行　FMサウンドシンセユニットに内蔵されている音色や、音色プログラムでつくった音を自由に使えるようにします。ここでは、16のフルートとエレクトリックピアノを使って、フルートにはポルタメントをかけています。

350・360行　どのトラックに何を演奏させるのかを指定します。

380行　複数の楽器をシンクロさせてスタートさせます。

390行　4分音符が1分間に打つ回数で曲のテンポを指定します。120ぐらいが普通のテンポになります。

```
100 ' ** MUSIC X    FM MACRO **
110 ' **        By  L5 STUDIO **
120 COLOR 1,14,14:SCREEN 0:SCREEN 3
130 X=RND(-TIME)
140 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
150 PSET(20,150)
160 PRINT#1,"MUSIC X"
170 LINE(20,178)-(230,178),6
180 IF I$="" THEN 190 ELSE 520
190 _INIT
200 _SAY(1,"S3P8ピッ,P8ピッ,P8ピッ,S1P20ピー")
210 _SAY(1,"S8P21コチラエヌエイチケイエフエムホーソーデ゛ス")
220 _SAY(1,"S8P2ミナサマ ホンシ゛ツワ ケ゛ンタ゛イオンカ゛クノ")
230 _SAY(1,"コンサートニヨオコソオイテ゛クタ゛サイマシタ")
240 _SAY(1,"サッソクホンシ゛ツノキョクモクヲショウカイシマス")
250 _SAY(1,"サッキョクシャノオナマエワエフエムマコロサン")
260 _SAY(1,"トウキョオケ゛イタ゛イコンピ゜ュータカ コ゛ソツキ゛ョウテ゛")
270 _SAY(1,"ハヤクカラテンサイテキコンピ゜ュータトシテ")
280 _SAY(1,"ヒロクコ゛カツヤクシテオラレマシタ")
290 _SAY(1,"ソレテ゛ワキイテイタタ゛キマショウ")
300 _SAY(1,"ンン  ミューシ゛ックエックステ゛ス ト゛ウソ゛")
310 Z=INT(RND(1)*22)+1
320 _INST(1,1):_MODI(1,Z+9,1,70,1)
330 _INST(2,3):_MODI(2,Z*2,1,70,1)
340 _INST(3,2):_MODI(3,Z+5,1,70,1)
350 _INST(4,2):_MODI(4,Z*2,1,70,1)
360 FOR T=0 TO 32
370 LINE(15,5)-(245,185),Q,B
380 X=INT(RND(1)*40)+100
390 Q=INT(RND(1)*14)+1
400 LINE(10,0)-(250,190),Q,B
410 DRAW "S0C=Q;BM20,=X;U100F40E40D100"
420 DRAW "C=Q;BM80,=X;U10D10R80U50L80U50R80D10"
430 DRAW "C=Q;BM140,=X;E100G50H50F100"
440 _SOUND(1,1,Q*6)
450 _SOUND(2,1,X/2)
460 _SOUND(3,1,Q*5)
470 _SOUND(4,1,X/2+Q)
480 FOR S=0 TO Q*Q
490 I$=INKEY$
500 IF I$="" THEN 510 ELSE 520
510 NEXT S,T:GOTO 310
520 _MCKS(11,0):END
```

今月のプログラム

花火

プログラムの解説

110行　色と画面モードを設定します。SCREEN文が2つあるのはリストを見やすくするためです。

120行～150行　画面いっぱいにすだれ風の模様を出します。140行のPSET文は指定した座標上に点をおくものですが、SCREEN3のマルチカラーモードで使う場合は、ブロックを並べたような形になるのでこれを利用してます。

170行～210行　CIRCLE文を使って、ド～ンとあがって、パァ～ッと広がる花火の感じをだしています。色や広がり具合は、200行のRND関数で変化させてます。

220行～280行　さあ、SOUND文を使って花火の音をシミュレートしよう。今回は、PSGのノイズ発生機能をフルに生かした音作りをしています。

まずミキサー機能を持っているSOUND7を3つの音源とノイズのすべてを使えるようにします。つまりレジスタ7に、0という数値を入れてやればよいのです。この方法はめんどくさい計算をしなくてよいので、なかなか便利なワザですよ。

SOUND6と0で花火の色の変化にシンクロさせて音の周波数も変えています。ただ、200行で定義した色の変数Z(2～13までの整数値)をそのまま使っても花火らしい音にはならないんだ。そこでSOUND0では17倍、SOUND6では2倍して、ド～ン、パッパァ～という迫力ある爆発音にしてます。

SOUND12はエンベロープ周期を、SOUND13はパターンをコントロールするものです。花火の音のようにパッと出てすぐ消えるような音の場合は、エンベロープ周期をぐっと短かくするとよい。この部分の変数をいろいろ変えてみるとおもしろい音作りができるんだ。

```
100 ´ *****  HANABI  By L5 *****
110 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:SCREEN 3
120 FOR X=0 TO 256 STEP 9
130 FOR Y=0 TO 192 STEP 5
140 PSET(X,Y),15
150 NEXT Y,X
160 ´_SAY(1,"S8P6ﾅﾂﾉｽﾀﾞﾚｯﾃﾔｯﾓｲｲﾓﾝﾀﾞﾅｱ")
170 FOR T=0 TO 4
180 FOR X=0 TO 224 STEP 70
190 FOR Y=0 TO 192 STEP 80
200 Z=INT(RND(1)*12)+2
210 CIRCLE(X,Y),Z*3,Z+1
220 SOUND 0,Z*17
230 SOUND 6,Z*2
240 SOUND 7,0
250 SOUND 8,16
260 SOUND 12,Z
270 SOUND 13,Z/2
280 NEXT Y,X,T
290 U=Z/2
300 ´_SAY(1,"s=U;,P=Z;ﾀﾏ,s1p4ﾔｰ")
310 CLS:GOTO 170
```

```
100 ´ ** ｵﾊﾅｼ ﾔﾏｺ FM MUSIC MACRO **
110 ´ **           By L5 STUDIO   **
120 SCREEN 0:KEY OFF
130 CLS:COLOR 1,14,14
140 PRINT SPC(170)"ｵﾊﾅｼ ﾔﾏｺ !"
150 _INIT
160 _USERHYTHM
170 _SELPATTERN(1)
180 _RHYTHM(4)
190 _SAY(1,"s8,p1do,p3re,p5mi,p6pa,
p8so,p10ra,p12si,p13do")
200 _SAY(1,"s8,p24,ﾐﾅｻﾝ ｺﾝﾆﾁﾊ
ﾊﾛｰｴﾌﾞﾘﾊﾞﾃﾞｲ")
210 _SAY(1,"p20,ﾜﾀｼﾉﾅﾏｴﾜ ﾔﾏｺﾃﾞｰｽ")
220 _SAY(1,"s8,p12,ｴ,p20,ﾑｴｽｴｯ,
p18,ｸｽﾏ,p14,ｶﾞｼﾞﾝ,p18,ﾉﾞ")
230 _SAY(1,"p12,ﾏ,p16,ｺ´ｽﾞ´ｼ,p22ｲ,
p21,ｼｲｼ,p18,ｲﾜ,p16,ｵ,p22,ﾓｼﾛｲﾋﾅｱ ")
240 _SAY(1,"p24,ｻｲｺｵｰｰ")
250 _INIT
260 _TRACK(2)
270 _USERHYTHM
280 _INST(1,1)
290 _INST(2,1)
300 _MODINST(1,16,0,100,1,40,1)
310 _MODINST(2,7)
320 PRINT SPC(160)"FM SOUND SYNTHE
 is plaing MUSIC!!"
330 READ A$
340 IF A$="end" THEN 380
350 _PHRASE(1,A$):COLOR 8,8,8
360 _PHRASE(2,A$):COLOR 15,1,1
370 GOTO 330
380 _STANDBY
390 _TEMPO(170)
400 _PLAY(1,1):COLOR 15,1,1
410 _PLAY(2,2):COLOR 6,7,7
420 _SELPATTERN(1)
430 _RHYTHM(48)
440 _START
450 GOTO 450
460 DATA o1116dde e e e e e
470 DATA o1116dde e e e e e
480 DATA o2geeeeeeegeeeeeee
490 DATA o1deeededegededege
500 DATA o1116dde e e e e e
510 DATA o1116dde e e e e e
520 DATA o2geeeeeeegeeeeeee
530 DATA o1deeededegededege
540 DATA o1116dde e e e e e
550 DATA o1116dde e e e e e
560 DATA o2geeeeeeegeeeeeee
570 DATA o1deeededegededege
580 DATA o1116dde e e e e e
590 DATA o1116dde e e e e e
600 DATA o2geeeeeeegeeeeeee
610 DATA o1deeededegededege
620 DATA end.""
```

ご好評いただいた「MAKO' S CCC」は、今月で終了いたします。皆さんからの励ましのお便り、ありがとうございました。

周辺装置の充実で楽しくなるぞMSX!

今年で8回目を迎える「マイクロコンピュータショウ'84」が、平和島の東京流通センター大展示場で開かれた。
5月23日(水)〜26日(土)の開催期間中の総入場者が12万人。コンピュータへの関心の高さがよ〜くわかるね。

マイクロコンピュータショウ'84

LAを目指して走れ! ソニーは"ハイパー"と"ディスク"で大興奮

⬅3.5インチフロッピーディスク。スロットにインターフェイスを差すことにより起動します。

史上最多の参加国数を集めて行われるLAオリンピック。ソビエトの不参加は残念だけど、そんなことフッ飛ばす勢いで五輪熱は盛り上がっているね。本場LAの興奮を、一足先にマイコンショウで再現してしまったのが、ソニーの"ハイパーオリンピック"。ルームランナーを改造した特製ジョイボード(?)で、100m走にドタバタと青春の熱い汗を流しました。

MSX大好きキッズが、もっとも気にしていることといったら、フロッピーディスクドライブ。

「何インチかな、いつ発売されるんだろう、いくらかな?」

なんて、預金通帳と相談して楽しみにしてた人も多いんじゃないかな。ソニーが発表したのは、予想通り3.5インチのディスクドライブ。HB-75とマッチしたブラックボディだ。6月21日発売だから、もう手に入れた人もいるかもね。8万9,800円という価格を、高いと感じるか安いと感じるかは人それぞれだけど、ディスクを使うことで広がる可能性を考えれば、決してソンな買い物とは思いません。

今回の掘り出しものは、ワイヤレスジョイスティック。いつまでもマシンにへばり着いてのゲームじゃ不健康。目にも良くありません。これからは、優雅にソファでくつろいでのゲーム大会とシャレこみましょう。

⬆6月21日発売のワイヤレスジョイスティック。送、受信機セットになって1万6,800円。

⬆なんといっても人目を引いたのが、ルームランナーを改造した"ハイパーオリンピック大会"。勝てばTシャツ、負けても聖子ちゃんのポスターがもらえると聞いて、会場はいつも大盛況!

アスキー偉い! MSX-DOS登場

"エエイ控えおろう、このロゴが目に入らぬか、MSX-DOS様なるゾ!"

この台詞に思わず頭をひれ伏したキミは偉い。立派にコンピュータしてると誉めてあげよう。

"ナニナニ、MSXでFORTRANが使いたいって?"マカセナサイ。DOSが動けばLISPだってPASCALだって使えちゃうのです。

そもそもDOSがなにかといえば、ヤクザの大親分、政財界の黒幕といったとこかな。実体は不明だけど、配下に数々のブレーンを抱え、必要に応じてそれらを使い分ける、とっても賢いソフトです。

デモしていたマシンは東芝のパソピアIQ10Dと、ソニーのHB-75。ともに64キロRAMを実装した、MSX-DOSのために生まれた子供たち。ここぞとばかりにDOSを動かしてくれました。

MSX-DOSが、ボクたちの家まで挨拶にくるのは、もう少し先になりそう。それまでにディスクを揃えて、待っていてあげようね。

⬆MSX-DOSのデモ中。MSXでもマルチプランが使えるヨ。

●問い合わせ先／ソニー株式会社03(448)3311 株式会社アスキー03(486)7111 三菱電機株式会社03(218)3143 横河北辰電機株式会社03(349)0699

パリッと新鮮。レタスは三菱のニューマシン

アップルってマシンは知ってるよね。ではオレンジやグレープはなんのことかわかるかな。実はこれ、すべてコンピュータの名称なんだ。さしずめフルーツ群団といったところだね。

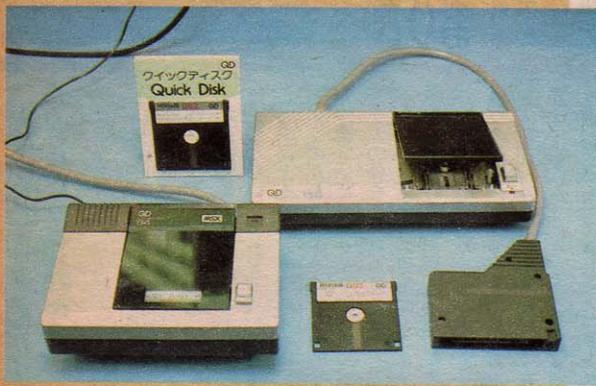
これに対抗してかは知らないけど、三菱が発表した野菜シリーズ(?)第一弾がレタス(Let us)だ。詳しいスペックはハードニュースに譲るとして、まずはハイテックな外観をとくとご覧あれ。・・・

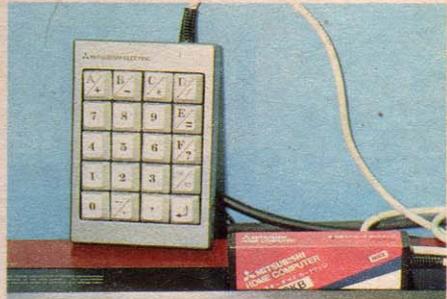
7月号のマイコンタウンでも、ちょっと紹介したクイックディスク、みんな覚えているかな。データレコーダより賢くて、フロッピーディスクよりず～っと安い、ボクらの購売意欲をそそるスグレモノだね。前回は基板ムキ出しだったクイックディスクも、小意気なケースにつつまれて参考出品されていた。外観の違いで2タイプ。性能はいずれも同じで、片面64Kを約8秒で読み込む素早さ。ホント、あっという間ヨ。両面使える省エネ設計で、発売が楽しみな胸ワクものです。

根っからのマイコンキッズが泣いて喜ぶ(?)のが、16進キーユニット。カートリッジスロットにつなげられるから、どのメーカーのマシンでも使える賢い子。その上カートリッジにマシン語モニタを内蔵しているから、MSXでは扱いにくかったマシン語プログラムもス～イスイ。指一本で入力しちゃいましょう。

ジョイスティックならぬ、ジョイカードなんて変り種も登場。カーソルキーの操作感でゲームを楽しみたいキミにおススメだ。2つのトリガーを駆使して高得点をマークしろ!

⬆このロボットはMSXでコントロールしてるのです。

⬆噂のレタスここにあり。白いシートは簡易言語C-BOL用です。

⬆お初にお目にかかります。ジョイカードです。今は参考出品ですが、ヨロシクね!

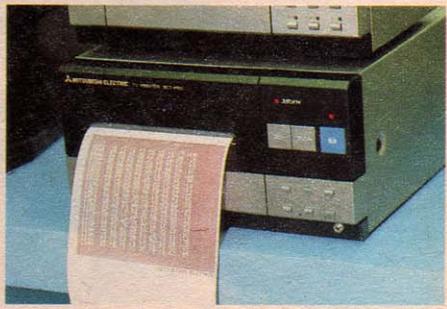
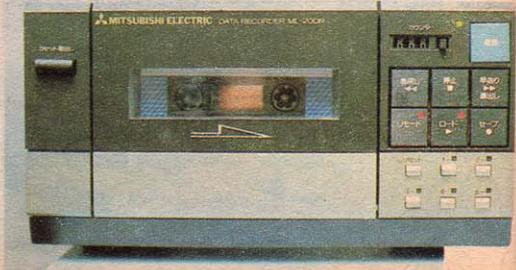
⬅速い、安い、ウマイのクイックディスク。

⬆参考出品の16進キー。スロットに差して使いま～す。

漢字も図表もまかせて! 横河北辰電機のハイブリッドプリンタPL-500に全員注目!

MSX対応のプリンタが各社から一斉に発売されたけど、横河北辰電機のPL-500もお忘れなく。プリンタ+プロッタの、賢～い1台2役プリンタだ。

"印字の質は価格に比例する"と断言してしまおう。本体価格8万4、800円と、接続ケーブル8、800円は高いかもしれない。けれども、高品質な印字は、他の安価なプリンタでは決して得られない。お小遣いを貯めて、ド～ンと一台! キミの自満のシステムに加えてちょ～だい。

MSXとの相性は、もちろんピッタシカンカン。ナショナルのキングコングCF-2000でプリントアウトしたこのサンプルを、キミに見てもらえないのがホントに残念。どうしても見たいなら、パソコンショップに駆け込んでね。

⬆MSX対応のプリンタPL-500。オプションの漢字ROMボードで、漢字プリンタにヘンシ～ン。文字の拡大、縮小や、カラーグラフィックスもスイスイこなす賢さです。

⬆お馴染みのテレビプリンタ。リストだってホホイのホイ。

⬆頭出しの付いたデータレコーダ。2万2,000円で発売中。

➡参考出品のクイックディスク。小さい体ながら、ロード、セーブもテキパキこなす頼もしさ。両面合わせて64キロバイトのデータを覚えます。小さいからって、バカにしちゃあバチがあたりますヨ。

➡"NEW"の字もくっきりと。デモするはパソピアIQの21ピンRGB対応機。

ものまねペンギンもいいました。東芝のパソピアーQはスゴイぞお

各社からディスクが発表され、それにともないMSX‐DOSがクローズアップされてきた現在、64キロRAMのシステムを作るのに躍起になってるメーカーも多いんじゃないかな。そんな中で余裕をみせているのが東芝。

"64キロRAMはあたりまえ。プリンターF、アナログRGB21ピン内蔵だ!"とばかりに気を吐いてます。ブースの入口に掲げられた"NEW"の文字も自信の表れかな。発表当初から64キロRAMシステムを揃えた東芝だから、"STILL NEW"といってもオモシロかったかもね。

"アレアレ、なんだこの小さなディスクは?"知らずに通り過ぎそうになったのがクイックディスク。三菱のものより一周り小さいおチビさん。でも両面合わせて64キロのデータを食べちゃう大喰いだ。お値段はヒ・ミ・ツだけど、かなり安くなりそうだから期待大だね。

兄キ分のフロッピーディスクは3.5インチ。ランダムアクセスも軽〜くこなす本格派。8万9、800円もうなずけるかな。

マシンばかりのお固いイメージを救ってくれるのが、コンパニオンの

これこそニューメディア対応! SANYOのWAVY10がキャプテンにつながったヨ

近ごろ流行(はやり)のニューメディア。お馴染みのキャプテンやINSに、LANやらVANやら加わって、頭の中はグチャグチャになりそうだ。

"わからないものには蓋をしろ"では進歩がない。それなら、"わからないもの同士を合体させてしまおう"というのがSANYOの意見。現代の神器コンピュータとキャプテンシステムの仲を取り持ってしまった。

今回のお見合いの相手はSANYOのWAVY10と、キャプテン専用のモデム。初対面の2人の仲を取り持つのが、グラフィック拡張ユニットMPC‐Xという組み合わせ。お互いに気に入ったらしく、電話回線を通じて送られてきたキャプテンの情報を、画面いっぱいに表示してくれました。

"ボクのキングコングにもつながるのかな?"なんて心配してるキミも一安心。グラフィック拡張ユニットは、どのMSXにも対応してます。512×204ドットの高解像グラフィックスだってまかせて! 512色の中から選んだ任意の16色で、微妙な色調も表現しちゃうから、デザインの勉強にも最適です。テレビ画面とのスーパーインポーズも可能にするMPC‐X、発売時期は未定だから、もう少し待っててね。

SANYOの磁気式外部記憶装置(早い話がカセットやディスク)は、3.5インチのフロッピーディスクと2.8インチのクイックディスク。用途や財布の中身と相談して、お好きな方をどうぞ。

新しい機能の開発に命を燃やすSANYOのおススメは、音声合成カートリッジと単音節認識基板。MSXが突然喋り出す日も近いかも。コンピュータと話すには、なんの話題がいいのかな? 一晩中悩みそう。

⬆参考出品のクイックディスク。

⬆キャプテンの画面のハードコピーです。

➡口の早さが勝利の秘訣。音声入力ゲーム!

⬅キャプテンシステムに接続したMPC‐10。ニューメディア時代到来!?

➡3.5インチフロッピーディスク。8万9、800円で発売で〜す。

●問い合わせ先/株式会社東芝03(457)3777 三洋電機株式会社06(901)1111 日立家電販売株式会社03(502)2111 日本楽器製造株式会社03(572)3111 株式会社オービックビジネスコンサルタント03(342)1880 ランドコンピュータ03(462)2211 株式会社T&Eソフト052(773)7770 ストラットフォードコンピューターセンター0488(85)5222

マイクロコンピュータショウ '84

ヤマハのY-IS503って、ワープロなの!?

〝マコズCCC〟ですっかりお馴染みになった、ヤマハのY-IS503。音楽機能ばかりが話題になってるけど、専用の漢字ワープロユニットで、日本語ワープロに大ヘンシ〜ン! 外字登録や熟語登録なんて機能まで付いていて、専用ワープロが尻尾を巻いて逃げ出す賢さです。熱転写プリンタPN-01と、セットで使ってくださいませ。

⬅見よ、この真剣な表情を! 漢字ワープロユニットSKW-01は4万9,800円。熱転写プリンタPN-01は8万9,800円でそれぞれ発売中。

⬆1家に1匹(?)、ものまねペンギンです。

お姉さん。そのお姉さんもマケソーだったのが、〝ものまねペンギン〟くん。〝オウム返し〟なんて言葉もあるけどそれ以上。声色までソックリに真似してくれるから驚きです。こんなペンギン、部屋に置きたいね。

⬆3.5インチフロッピーディスク。東芝は白!

ソフトハウスがいっぱいだ、MSXの未来は明るいね!

いくら性能の優れたマシンでも、それを十分に活用できるソフトがなければ、宝の持ちぐされ。自分でプログラムできれば問題ないけど、残念ながらボクたちにはちょっとムリ。ここはひとつ、ソフトハウスに頼ってしまいましょう。

現在市販されているMSXのソフトは200本以上。50社近くのソフトハウスが、MSXソフトの開発を手がけているから、オモシロソフトが続々登場するのは間違いない。まさに、〝ソフトハウス様々〟といったところだね。

今回、注目したいのは、〝オービック〟。〝ENGLISH WITH OBIE〟という教育ソフトだけど、3.5インチディスクで供給されるのがミソ。カセットテープに録音された英語の発音も、コンピュータが管理して、必要に応じて聞かせてくれます。

〝惑星メフィウス〟が大好評のT&Eソフト。MSX版を現在製作中というから楽しみだね。3.5インチかクイックディスクで供給され、遅くとも秋には発売!

⬆T&Eソフトではトリックボーイをデモ中。

⬆教育ソフトの開発に意欲を燃やす、ストラットフォードコンピューターセンター。本格派アドベンチャーゲーム〝黄金の墓〟も好評で、続編も計画中とか…。

日立のH1を片手に、街を歩いてみないか!

夏休みも目前! 海に山に、楽しい計画が目白押しじゃないかな。そんなキミのプランに〝ボクも参加させてくれ〜〟と叫んでいるのが日立のMB-H1。A4版サイズのコンパクトボディが自慢のMSXだ。

海で力いっぱい泳いだあとは、部屋に戻ってゲーム大会。〝キャリング〟タイプのH1だからできるよね。街で持ち歩くなら、トラッドレッドが絶対のおススメ。でも洋服とのコーディネイトにも十分気をつかってね。

日立の発表したフロッピーディスクは3インチ。薄型のホワイトボディに〝CFDD〟のロゴ入り。買ったその日に、友だち全員に見せたくなるカッコ良さだ。性能だってデザインに負けてないぞ。両面倍密の記録方式で、369キロバイトの記憶容量を確保している。ユーザーエリアをいっぱいに使ったプログラムでも10本以上ラクラクと記憶しちゃう、たのもし〜いフロッピーディスクです。

⬆➡参考出品のクイックディスクとフロッピーディスク。

右このペンギンがオービーくん。英語の先生で〜す。左〝にこにこぷん〟でお馴染みのランドコンピュータ。

好奇心100%満足のにぎやかショウ

59thビジネスショウ

今年で59回目を迎えるビジネスショウ。5月23日から26日の4日間、東京晴海の国際貿易センターで開かれ、動員数38万5,000人を超す大盛況ぶり。ビジネスマン、学生に関わらず、十分楽しめるショウでした。

キヤノンのブースはMSX関連のマシンがいっぱい! まず最初に紹介しちゃおう

全部で220社が出展し、それぞれが自慢の新製品を一挙に公開するのだから、ショウの熱気たるや大変なもの。全部見て歩くのに一日では全然足りないというくらいなのです。あれもすごい、これもすごいと目移りばかり。ずい分楽しませてもらいました。

中でもキヤノンは、いろいろと気になるマシンを展示していたので、この際一挙に紹介してしまおう。目玉はMSXのニューマシン"V-20"。堂々のRAM64Kバイトだ。従来キヤノンのマシンは16Kバイトだったので、一気に容量アップしたことになるね。これならもう拡張ボックスを使わなくても、いろいろなソフトや周辺機器を使える。MSXの可能性をずっと広げてくれそうだね。64Kバイトになっていちばんうれしいのは MSX-DOSが動かせること。MSX-DOSなら、今まで大型でしか使えなかったFORTRANやCOBOLなどの言語もMSXマシンで使えるんだ。ちょっと上をいくMSXユーザーなら64Kバイトマシンは見逃せない。

MSX-DOSを動かすにはディスクが必要不可欠。キヤノンのブースでは3.5インチフロッピーディスクもちゃんと展示してあった。今後はディスクからも目が離せないゾ。

MSXのグレードアップに力を入れてくれているキヤノンなんだけど、MSX対応のプリンタもちゃーんとお目見え。特殊な紙を使用して熱転写させるサーマルプリンタ"PT-1080"がそれ。この方式だと超小型におさめられる上、音も非常に静か。ちゃんとプリントできているかなと不安になってしまうけど、毎秒50字のハイスピードなのだ。"V-20"と同じようにデザインもシンプルでカッコイイ。並べて使ってみたいね。

ほかにもタブレットが参考商品で出ていたけど、これもぜひ使ってみたいツールだよ。

⬆3.5インチのフロッピーディスクは8万9,800円。MSX-DOSがデモンストレーションで走っていたよ。

➡付属のペンでこのタブレットの上をなぞるだけで入力できちゃう。この方が使いやすいのは確かだね。

➡残念ながら参考商品で価格未定だけど、ショップで見られるのももうすぐだと思うよ。それまでガマン!

➡64KバイトのV-20は6万4,800円。

●問い合わせ先／富士通03(437)5111 ブラザー03(281)4201 エプソン03(348)6801 キヤノン03(455)9720
ソード03(281)8111 沖電気03(501)3111 シャープシステムプロダクト03(267)4411 NEC03(455)2043

59th ビジネスショウ

思わずひとつ欲しくなってしまうハンディータイプのワープロが会場の中にはいっぱい！

おなじみ富士通"オアシス"に弟くんができたよ

⬆注目の的だった"オアシス・ライト"。

あのオアシスの小型版は、その名も"オアシス・ライト"。プリンタ内蔵、乾電池方式、しかも3.5キログラムという軽さで思わず拍手を送りたくなるね。小型でも性能はバッチリ。文節で漢字変換ができる。22万円。

"ピコワード"はお友だち感覚で！

プライベートでワープロを使って遊びたいなという人におススメなのがブラザーの"ピコワード"。プリンタ内蔵で持ち運び自在の2.7キロ(軽い！)。見た目もとても可愛いのだ。まさに日本語タイプライターという感じ。五十音順にキーが並んでいるから、誰でも簡単に打てるところが魅力。値段も8万8,000円と格安で、思わず欲しくなってしまう。ブラザーさんは"ピコグラフ"も出していてポータブル・マシンはお手のもの。こういうマシンは手軽に使えるからうれしい。

⬆ほら、可愛いマシンでしょ。➡"ピコグラフ"はグラフィックスとカナ、英文が４色で打てるというなかなか便利なマシン。お値段は５万3,800円。

EPSONの新入力方式ってどんなものかな？

⬆マイクロカセット内蔵で29万8,000円。

16個のキーをおぼえるだけで日本語が打てるというユニークなマシンはハンドヘルドコンピュータ"HC－88"。母音5個と子音11個を組み合わせればOK。なんとなくワープロを敬遠していた人もこれなら大丈夫かもね。

JDLの"文作くん"の連文節変換はスゴイよ

⬆ＯＡパックになって68万～78万円なり。

小型とはいってもすごい機能を持っている"文作くんHANDY"。連文節変換ができる文書作成のほかに、ビジネスグラフ作成、販売管理、給与計算などもこなしてしまう。単なるワープロでは終わらないのだ。

気になるマシンがいっぱいだったキヤノン。でも一等賞はコレ

小型ワープロのよいところは持ち運び自在でプリントアウトまで一台でできてしまうこと。まさにエンピツ代わりに使えるのだ。"キヤノワード・ミニ"は大型にまったくヒケをとらない性能。文章を全部打ってから変換可能だし、内部記憶も5000文字までOK。小型には難しかった編集機能もバッチリで実に使いこなし甲斐のあるマシンなのだ。

➡この性能で29万8,000円はお買得。

ソードのマシンはシステム展開が売りものです

⬆プリンタはオプション。本体17万9,000円。

"ザクセス"は正確にはワープロではなくてハンドヘルドコンピュータ。でも日本語ワープロパックをつければりっぱなワープロになるのです。漢字プリンタも発売される予定だから利用範囲はグンと広がるね。"ザクセス"は専用のマイクロカセットレコーダやテンキー、バーコードリーダなどオプションが豊富。システム展開が自在なのだ。

フロッピーを使えるキャリングワープロが沖電気から

⬆オプション無用で本体価格39万8000円。

小型ワープロの記憶は、内部記憶のほかはオプションのメモリやカセットデータレコーダを接続して行うものが多い。でもこの"レターメイト8"は文章を記憶保管するフロッピーディスクを本体にセットできるところがミソ。文書ファイルは大型の"レターメイト85"にも利用できる一石二鳥の便利ワープロ。

シャープ"ミニ書院"はお手紙専用にしたい

"ミニ書院"という奥床しい名前に負けず、美しい字体がこのマシンの自慢。なんと32×32ドットプリントなのだ。いわゆる"ワープロ文字"が敬遠されていたのはついこの間のことだったのに、技術の進歩というのは早いものだね。もうプライベートな手紙だって、ワープロで打つ時代。悪筆なんてサヨナラね。

➡33万2000円。

NECのワープロ新体験ゾーン

パーソナルワープロ"PWP－100"は小型とはいえないけれど、ユニークなキー配列で注目を集めていたので紹介しちゃおう。なにを隠そう、入力方法が実にオモシロイ。漢字自体を子音キープラス母音キーの2ストロークで入力してしまうというもの。右に子音キー、左に母音キーを集中配列してあるので打ちやすい。本体(キーボード＆ディスプレイ)25万2,500円。

⬅インストラクターによる教室も盛況でした。

くっきりカラーが液晶テレビで体験できるよ

液晶板は今までも電卓や小型ワープロの表示部分に使われてきた。マシンを軽く薄くするには必要不可欠な要素のひとつ。ブラウン管だとどうしても奥行が必要になるからね

便利な液晶板だけど、画面の表示が若干遅いのと画面が粗いのがちょっと問題だった。でも技術の発達っていうのはすごいんだよね。とうとうテレビにまで液晶板が進出してくることになったんだ。数年前小型テレビがいっせいに出たけれど、あの頃の商品とは比べものにならないくらい小さくて軽い。画面も意外なくらいきれい。テレビだけじゃなく、コンピュータのディスプレイとしても液晶板はどんどん活躍してくれそうだよ。乞うご期待。

⬇シチズンの液晶テレビ「ポケット」275g、3万6800円。

⬆こんなに細かい表示もできる。➡エプソンの「テレビアン」は450g、予価8万4800円。⬅スヌーピーもカラフルにクッキリ。

どうせ使うならカシコイ電話にしたいな

最近の電話はとってもカシコイ。そのカシコサを知ってしまうと、普通の電話を使うのがつまらなく思えてしまうほどなのだ。電話器にしっかりマイコンが組み込まれていて、多種類の機能が使いこなせるようになっている。短縮ダイヤルも70～100くらいは記憶できる機種がほとんどだし3者通話もお手のもの。外線は1本で何台もの電話が使えるというのが魅力だね。機能が豊富なのはいいけど使い方を覚えるのが大変!?

⬅後ろのパネルがボタン部分の拡大。通話中の線が緑で表示される。この電話は松下の新製品なんだ。

⬆富士通のモデルは多種多様。

⬆富士通〝シグマホン〟は番号が表示される。

バーコードからの入力はハンディーターミナルが大活躍

マシンの世界では小型化がどんどん進んでいる。コンピュータだってアウトドアで使えなければ、ビジネスに役立つとはいえないのだ。そこで登場したのがハンディーターミナル。〝送る・受ける・記憶する〟という機能をコンパクトにまとめてしまった便利なマシンだ。これらのマシンの特徴のひとつはバーコードリーダを接続できること。飲食店でのオーダーの際などにも手軽に使えるというわけ。コンピュータの使用範囲って本当に広いと思わない?

⬆リコーのバーコードリーダは握りやすい。⬇こんな風にバーの上をなぞればOK。キヤノンです。

⬆松下のマシンは電話からの受信もOK。

鮮明さに驚きのプリンタはMSX対応もアリ

今回のショウで目についたのがプリンタ。コンピュータを使いこなすには、やっぱり性能のいいプリンタが必要だからね。たくさんの人がプリンタの前で足を止めていました。

プリンタでいちばん気になるのは印字の鮮明さ。ドットが粗いと不自然な感じになるからね。松下電器で発表されていた熱転写プリンタのEUY-8TXは、16×16と24×24の精密ドットマトリクスで漢字も鮮明に打ててしまうスグレ物。ホントに感動的なのだ。

こういうショウでは実際に打ち出されたものを見ることができるから性能がよくわかる。両方向から最短の距離を見つけ出してプリントしていくマシンは、スピードが売り物。7色同時にグラフィックスがプリントできるマシンもあったりして、なかなか楽しい。こんなに見せられるとすぐに使ってみたくなっちゃうね。本格的ビジネス用マシンもあったけど、個人で使えそうなものもいろいろ。MSX対応もバッチリだ。

⬇松下の熱転写プリンタは参考出品なのです。

⬆ブラザーのプリンタ、4万9,800円。

⬆左側はMSX対応で2万9,800円。精工舎

●問い合わせ先／理想科学工業03(572)8501 キヤノン03(455)9651 富士フイルム〈キングＣＲＴ〉浅沼商会03(264)5111 チェスコム03(344)2700 シチズン0424(61)1211 沖電気03(501)3111 ゼロックスシステムセンター03(295)9291 松下電器・東京ナショナルＯＡセンター03(535)6200 シャープシステムプロダクト03(267)4411 リコー03(479)3111 精工舎03(638)0711 ブラザー03(281)4201 エプソン03(348)7121

59th ビジネスショウ

気になる製品がまだまだいっぱい

電卓だってオリジナル・デザインじゃなくちゃね。キヤノンの提案

カラフルに勢ぞろいしたカードたちはキヤノンから売り出し中の電卓"マイカード"。デザインからオーダーメイドできるこの電卓、プレゼントやプレミアムにちょうどいいとあって大人気。超薄型、ソーラー電池内蔵だからカード感覚でおさいふに入れて持ち歩ける。噂では、クレジットカードと同デザインの"マイカード"を作った信販会社もあるとか。

⬆サイズに応じて2900円から。

自分が主人公になれちゃう絵本。だからゼロックス「まいぶっく」

子供の誕生日のプレゼントに絵本っていうのは喜ばれるよね。お話の中の主人公の名前や誕生日を相手の子供のものに変えられるのがこの「まいぶっく」なんだ。注文を受けてから本文をワープロで打っていく仕組。7種類あって各1、800円。各地のゼロックスシステムセンターで受付てます。

⬆こんな具合に打ち込まれるのです。

フジフイルムのブースで発見。ちょっとプロっぽく楽しみたい人に

ディスプレイ画面の写真を撮るのって、結構難しくて面倒臭い。わが編集部でも周囲を真っ暗にして毎回苦闘しているのです。それが簡単に撮影できてしまうこんなツールがあるんで驚き。画面にパコンとはめて、ピストルのひき金みたいなシャッターを押せば60秒で写真ができ上がるのだ。

⬆キングＣＲＴカメラ、12万8,000円。

RISOのプリントゴッコも第二世代。MGプリンタ(仮称)登場

おなじみのプリントゴッコがグレードアップしたよ。超精密メッシュのフィルムマスターを使用しているので、小さな活字でもはっきり写せるんだ。プリントランプを交換する必要もないので経済的だし、今まで以上に楽しめそう。発売日、価格は未定。

⬆カラー名刺もすぐ印刷できちゃうのだ。

"チェスコムテレポスト"は街角のニューメディアになりそうだゾ

ビデオディスクと電話をコンピュータで結んだこの「テレポスト」はとても便利なマシン。知りたい情報がビデオ画面で詳しくわかり、受話器を取れば直接その相手を呼び出すことができる。ホテルの予約などにはうってつけだね。ファクシミリ機能もついているから、請求書を取り出すことも可能だ。

⬆電電公社に認可を申請中。予価600万円。

松下電器のパナボードシステムで遠隔地会議ももうラクラク

パナボードとディスプレイとプリンタを一体化した「パナボードシステム」。ボードにペンで書いたものがそのままディスプレイとプリンタに表れるという便利もの。色も3色使えるし、コントローラ部のフロッピーディスクに蓄積も可。会議に大活躍してくれそう。

⬆機種を増やしてシステムアップも可能。

ディスクドライブもこんなにおしゃれになれるんだよ。欲しい!

興味津々のフロッピーディスクだけど、シチズンのブースにはこんなにカラフルで可愛いディスクドライブが展示してあったよ。ハイテックタッチのマシンもいいけど、これからはもっと違ったタイプのものがどんどん出てきてほしいな。残念ながら参考出品で発売は未定。

⬆ちょっとディスクドライブには見えないね。

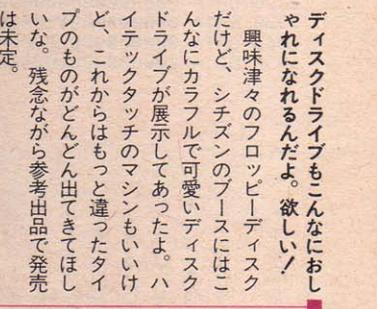
シャープも音声ワープロ出品。人間より頭がいいかもしれないね

キーを打つより話す方がスピードが速いのは当然。音声ワープロが現在のワープロにとって変わるときがやがて来るかもしれないね。自動校正や意味解析もやってくれちゃうんだから、一文字打ち間違えただけで変換されないっていうことはもうなくなる。

⬆参考出品なので価格未定。

実用化も間近な沖電機の"音声ワードプロセッサ"に注目!

ついにここまで来た、という感じの音声ワープロ。話したことばがマイクを通して入力され、画面にひらがなで表示される。文節の自然な流れに沿って切り、変換キーを押せば漢字かな混じり文になるという仕組。どうしてこんなに賢いマシンができるんだろうと不思議に思ってしまう。

⬆はっきり発音するように心がけて入力。

松下電器にはパラボラアンテナも登場。いろいろなものがあるね

通信衛星放送がNHKで始まったのは知っているよね。どんな山奥でも真上から電波を落とすので支障なくテレビ放送が楽しめるんだ。その電波をいい状態で拾って画像につないでくれるのがパラボラアンテナ。電波状況の悪い地域には必需品ともいえるね。今後民放でも衛星放送が行われる予定だから、ますます活躍してくれそう。

➡デモンストレーションの最中。

MSX-BASIC入門講座

ゲーム作りを楽しもう ⑧

自分で絵のパターンをつくって自由自在に動かせるスプライト機能はMSXの大きな特徴だ。この機能も今月で三回めになる。一カ月もたてば細かな命令を忘れた人もいるかもしれないね。そんな人は先月号を見てよーく復習してくれ。

さて、スプライトの応用として先月号からゲームを作りはじめた。どんなゲームかまだ覚えているかな。そう。ウサギをカメが追いかけるゲームだったね。復習を兼ねてこのゲームのプログラムの構造をもう一度次にまとめておく。

①スプライトパターンの定義
ウサギとカメのデザインを決めてスプライトパターンとして登録する。

②ウサギを動かす
ウサギを動かしてカメにつかまらないようにする。

③カメを動かす
ウサギを追いかけるためにカメを自由自在に動かす。

④カメがウサギをつかまえたか判定する
カメがウサギに追いついたらゲームを終わりにして、追いつかないときは②に戻る。

この4つに整理した中で先月号では①のスプライトパターンの定義と③のカメを動かす部分ができたはずだ。今月は残った②と④の部分をつけ加えてゲームをひととおり完成させてみよう。

先月号を持っていない人のためにここまでのリストをあげておく。カセットにプログラムをとっていない人はこのリストを見てプログラムを打ちこんでくれ。

打ち込みが終わり、間違いの修正が終わったら、さっそく次のステップに進むゾ。

リスト1

```
100 ´ゲーム
110 SCREEN 1,2
115 FOR J=0 TO 1
116 A$="":B$=""
120 FOR I=1 TO 16
130  READ D$
140  A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150  B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(J)=A$+B$
175 NEXT J
180 X1=100
190 Y1=50
200 PUT SPRITE0,(X1,Y1),15,0
210 ON STICK(0) GOTO 230,240,250,260,270,280,290,300
220 GOTO 210
230 Y1=Y1-1:GOTO 200
240 Y1=Y1-1:X1=X1+1:GOTO 200
250 X1=X1+1:GOTO 200
260 X1=X1+1:Y1=Y1+1:GOTO 200
270 Y1=Y1+1:GOTO 200
280 Y1=Y1+1:X1=X1-1:GOTO 200
290 X1=X1-1:GOTO 200
300 X1=X1-1:Y1=Y1-1:GOTO 200
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000000000000000
1020 DATA 0000000000000000
1030 DATA 0000000000000000
1040 DATA 0000000000000000
1050 DATA 0001111110001100
1060 DATA 0010000001011010
1070 DATA 0100000000111100
1080 DATA 0011111111110000
1090 DATA 0100100110100000
1100 DATA 0101011010010000
1110 DATA 0110000001100000
1120 DATA 0000000000000000
1130 DATA 0000000000000000
1140 DATA 0000000000000000
1150 DATA 0000000000000000
1190 ´
1200 DATA 0000000000000000
1210 DATA 0000000000000000
1220 DATA 0000000000000000
1230 DATA 0000000000010000
1240 DATA 0000000000011000
1250 DATA 0000011110011000
1260 DATA 0000111111001100
1270 DATA 0001111111100100
1280 DATA 0001111111111110
1290 DATA 0011111111111010
1300 DATA 0011111101101110
1310 DATA 0001111110110000
1320 DATA 0000000000000000
1330 DATA 0000000000000000
1340 DATA 0000000000000000
1350 DATA 0000000000000000
```

ウサギを動かす

カメは人間がジョイスティック、またはカーソルキーで動かしたけれど、ウサギはどうやって動かそうか？

いちばん単純な方法はウサギも人間が動かす方法だ。MSXの大部分はジョイスティックが2つつなげられるようになっているから、2人で遊ぶときはこれでもいいね。

でも一人でやるときには困るね。追っかける方と逃げる方の両方を一人が操作するなんてゲームにならない。なんとかウサギはコンピュータが自動的に動かすようにしなくちゃだめだね。

すぐに思いつく方法としてはFOR～NEXTを使ってウサギの位置を規則正しく変えていくやりかただ。でもこれではゲームにならない。というのもウサギがいつも同じパターンで逃げていたんじゃ、追いかける方もワンパターンでつまらない。一回つかまえかたがわかれば、もうそれ以上遊んでもおもしろくないね。

これまでにやった知識だけでは行きづまってしまった。ところがMSXにはこんなときに便利な機能がちゃんと用意されているから安心してくれ。

その機能―『乱数』という―の説明の前に、ウサギにどういう動きを

させたいのか、まずそれを整理しておく。
　図1を見てくれ。ゲームがはじまるときにウサギとカメを図のように置くことにしよう。スタートのときからウサギとカメの間には20～29の差をつけておく。この状態からカメは一所懸命ウサギを追いかけるわけだ。スタートのときにどれだけ差があるのかもゲームをやるたびに変えられるようにするといいね。
　次に実際にゲームがスタートしてからのウサギの動きかたを考えよう。四方八方にやたらめったら動いても簡単にカメにつかまってしまうから画面の左から右へ動くことにしよう。でもまっすぐ右に動いていったらカメが追いつけるわけないね。そこで図2のように上下や斜めにも動くことにしよう。こうすればウサギが上下に寄り道している間にカメはなんとか追いつけるかもしれない。これでウサギの動きはわかったね。それではいよいよ『乱数』を使ってウサギの動きをプログラミングするゾ。

乱数を使う

　物事をエイヤッ、と決めるときに何を使うかな？　くじを作る人もいるだろうし、コインの裏表で決める人もいるかもしれないね。試験のときなんか鉛筆をころがすなんてよくやるね。
　まだまだいろいろあるけれど代表的なものをひとつあげるとしたらサイコロだね。ウサギの動きもサイコロがあれば簡単に決まる。サイコロをころがして⚀がでたら上に動かす、⚁が出たら前へ……とすればいい。サイコロがあれば万事うまくいきそうだ。MSXの中でサイコロと同じ役割をはたしているのが「乱数」なんだ。MSXサイコロ――乱数――は図3のような形で使うゾ。
　図を見てもわかるとおり、普通のサイコロは1～6の範囲しかないけれどMSXサイコロでは自分の好きなように決められるんだ。たとえば1から20の間の数がほしかったら、

A＝INT（RND(1)＊20＋1)

とすれば変数Aの中に1から20の間の数字が入るわけだ。図3のパターンはこれからゲームをつくるときによくでてくる。しっかり覚えてくれ。
　これだけの説明ではちょっとわかりにくいかもしれないけど、さっそくウサギの動きを決めるのに乱数を使ってみよう。
　まずゲーム開始時のウサギとカメの位置を図1で決めたようにするゾ。リスト2を見てくれ。カメの位置は先月と同じように横X1、縦Y1として60行70行でカメの最初の位置を決めている。次にウサギの位置はゲームをするたびに変えたいね。覚えたての乱数を使ってウサギの横の位置を40～49の間のどれかにしてみる。80行がウサギの横位置を決めているところだ。

INT（RND(1)＊10)

で0～9の乱数が作りだされ、それに40が足されているから、80行では変数X2に40～49の間の数字が入ることになるね。90行ではウサギの縦の位置をY2という変数を使って決めている。縦はカメと同じ50にしている。
　これでカメとウサギのスタート位置は決まりだ。ところがリスト2を見るともう1つ50行があるね。実はこの行はMSXサイコロの振り方を毎回変えるためのものなんだ。
　人間がサイコロを振るときは寸分違わずに全く同じに振ることはできない。だから出る目は毎回違ってくる。ところがコンピュータは正確が身上だ。となるとサイコロの振り方も正確そのもので1、5、6、2……と振ったら次も1、5、6、2……と毎回毎回、寸分違わない数字を出してしまうんだ。そうすると何度ゲームをしてもウサギのスタート位置は変わらない。これでは何のために乱数を使うのかわからないね。
　50行の命令を入れるとゲームのたびにMSXのサイコロの振り方が変わるようになるんだ。これも一種のパターンとして覚えてくれ。

リスト2

```
50 XX=RND(-TIME)
60 X1=20
70 Y1=50
80 X2=INT(RND(1)*10)+40
90 Y2=50
```

ウサギピョンピョン

　次にゲームの中でウサギを動かそう。スプライトパターンを定義する部分とカメを動かす部分の間にウサギを動かす部分をいれてみよう。まず準備としてリスト1の180行と190行を消してプログラムを追加するスペースをふやしておこう。今までの180、190行はカメの最初の位置を決めたものだったね。この部分は、60行と70行があるからもういらないね。

図1 ゲーム開始時の位置

0　20　40　49
50

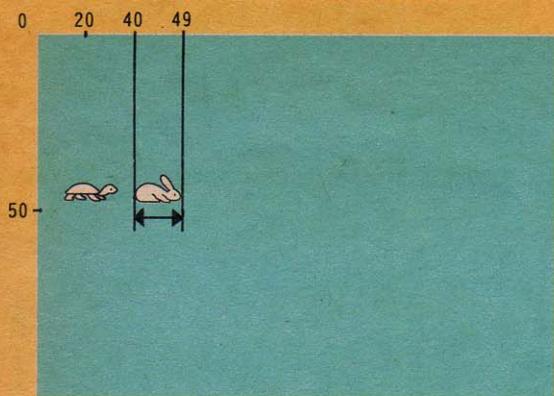



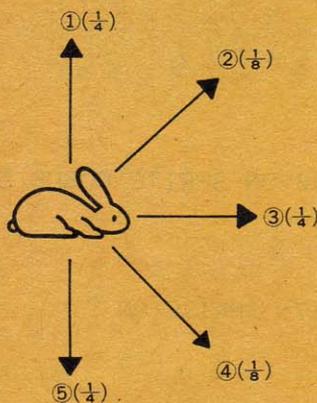
図2 ウサギの動き

※カッコ内は確率

図3 乱数の使い方かた

パターンI
A＝INT(RND(1)＊整数値)
●Aに0～(整数値－1)の範囲の乱数が入る。

パターンII
A＝INT(RND(1)＊整数値＋1)
●Aに1～整数値の範囲の乱数が入る。

写真1

写真2

delete 180－190 RETURN

としてくれ。

リスト3を見てくれ。これがウサギをピョンピョン動かしている部分だ。これまでの説明をみれば大まかな見当はつくね。177行から190行までタイプミスに注意しながら打ちこんでみてくれ。

リスト3

```
177 HK=INT(RND(1)*8+1)
178 ON HK GOTO 180,181,182,183,184,180,182,184
179 GOTO 190
180 Y2=Y2-2:GOTO 190
181 Y2=Y2-2:X2=X2+2:GOTO 190
182 X2=X2+2:GOTO 190
183 X2=X2+2:Y2=Y2+2:GOTO 190
184 Y2=Y2+2:GOTO 190
190 PUT SPRITE1,(X2,Y2),7,1
```

プログラムを打ち込んだらF5キーを押して実行してみよう(写真1)。カメを動かしていくとウサギがピョンピョンはねながら逃げていくのがわかるね。つかまりそうでいてなかなかつかまらない。そうこうしているうちにウサギはいちばん右にいってかくれてしまう。ウサギが消えたら、CTRLキーを押しながらSTOPキーを押してプログラムをとめ、もう一度F5キーで実行して楽しんでくれ。ところでウサギが消えてもカメを動かし続けるとまた左の方からウサギがあらわれるんだ。そうしたらしめたものだ。カメをうしろに動かせば簡単につかまえられる。でもこれはインチキだね。あとでウサギが逃げ切ったらゲームが終わるように手直ししよう。

それではプログラムの説明を簡単にする。177行で図2で決めた5つのうちどの方向に動かすのかを決める。変数HKには1～8の間の数字が入る。次に178行でHKの値に従ってウサギを動かす方向を決める。HKが1のときは上、2のときは斜め上、4のときは斜め下……としている。ON GOTOの形は、先月号でON STICK(0) GOTO ～ の形でできているから、だいたいわかるね。

179行は特に意味がないから無視してくれ。でもあとでプログラムを改造してウサギの動きを工夫するときにこの行があると便利だゾ。

180～184行が実際にウサギの位置を決めている部分だ。ウサギはカメより速いので移動距離をカメの倍にして2にしてある。ウサギの位置が決まったら190行でプレーン1にウサギのパターンを表示する。ここで色は水色(カラーコード7)にしてあるけれど、「水色のウサギなんているものか!」という人は白(カラーコード15)に変えてくれ。逆にもっとカラフルにしたい人は自分の好きな色を使ってくれ。

これでウサギが動く部分はOKだ。

つかまえた!

ウサギを動かす、といってもずいぶん大変だったね。乱数を使って方向を決めて、その方向に動くように横の位置、縦の位置を計算して表示する……。簡単なゲームでもこれだけ手間がかかるから本物のゲームはもっと大変だ。でも基本は変わらないから安心してほしい。この講座を終えて、自分で2～3本ゲームプログラムをつくってみれば、あとはアイデアしだいで素晴しいゲームをつくることも夢じゃないゾ。

さてウサギが動いて一応追っかけっこができるようになったところで、カメがウサギをつかまえたかどうか判定する部分をつくってみよう。この部分がないとゲームがいつまでたっても終わりにならないね。

カメがウサギを捕まえたことをどうやって判定するのか、まず自分で考えてみてくれ。これまでの知識だけでもできるはずだ。

カンのいい人ならばカメの位置を表わす変数X1、Y1とウサギの位置を表わすX2、Y2をIF THENで比べてみて一致したらカメがウサギをつかまえた、とする方法に気がつくだろう。余裕のある人はその方法でプログラムを作ってくれ。それほどむずかしくはないはずだ。

でもMSXにはもっと簡単な方法があるんだ。これを使えばIF THENなんか使わなくてもいいんだ。実をいうとMSXにはスプライトパターンが重なっているかどうかを判断する機能が用意されている。これを使うと、カメのパターンとウサギのパターンが重なったときに、カメがウサギをつかまえたことにしてゲームを終わらせればいいね。さっそくこの機能を使ってプログラムをつくってみよう。リスト4、リスト5の2行を打ち込んでくれ。スプライトパターンが重なっているかを判定するのはたったこの2行だけだ。

40行は、スプライトパターンが重なったときに500行以下を実行せよ、という意味なんだ。カメがウサギに追いついたら500行からはじまる部分を実行するわけだ。ちょっと気になるのは、ON SPRITE GOSUB 500となっているところだ。いままではGOTOだったけど、ここでは形がちがうね。これはまた別の機会に説明するから、今は気にしないでいてくれ。この500行からの部分をリスト6にあげておく。この部分はカメがウサギをつかまえたときのエンディングの部分だけど、またあとで説明するゾ。

176行のSPRITE ONは、「重なりの判定を行え」という命令だ。こ

リスト4

```
40 ON SPRITE GOSUB 500
```

リスト5

```
176 SPRITE ON
```

リスト6

```
500 'ツカマエタ
510 LOCATE 5,5:PRINT "ツカマエタ!"
520 SPRITE OFF
530 FOR I=1 TO 800:NEXT I
540 CLS:PUT SPRITE0,(0,208)
550 LOCATE 5,5
560 PRINT "E N D"
570 END
```

図4 スプライトパターンの重なりの判定

ON SPRITE GOSUB～～

＊スプライトパターンが重なったら～～行から実行せよ。

SPRITE ON

＊スプライトパターンの重なりの判定をはじめよ。

SPRITE OFF

＊スプライトパターンの重なりの判定をやめよ。

LOCATE〈よこ〉、〈たて〉
※カーソルを〈よこ〉、〈たて〉の位置にあわせる。

```
40 ON SPRITE GOSUB 500
50 XX=RND(-TIME)
60 X1=20
70 Y1=50
80 X2=INT(RND(1)*10)+40
90 Y2=50
100 ′ｹﾞｰﾑ
110 SCREEN 1,2
115 FOR J=0 TO 1
116 A$="":B$=""
120 FOR I=1 TO 16
130  READ D$
140  A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150  B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(J)=A$+B$
175 NEXT J
176 SPRITE ON
177 HK=INT(RND(1)*8+1)
178 ON HK GOTO 180,181,182,183,184,180,182,184
179 GOTO 190
180 Y2=Y2-2:GOTO 190
181 Y2=Y2-2:X2=X2+2:GOTO 190
182 X2=X2+2:GOTO 190
183 X2=X2+2:Y2=Y2+2:GOTO 190
184 Y2=Y2+2:GOTO 190
190 PUT SPRITE1,(X2,Y2),7,1
200 PUT SPRITE0,(X1,Y1),15,0
210 ON STICK(0) GOTO 230,240,250,260,270,280,290,300
220 GOTO 210
230 Y1=Y1-1:GOTO 310
240 Y1=Y1-1:X1=X1+1:GOTO 310
250 X1=X1+1:GOTO 310
260 X1=X1+1:Y1=Y1+1:GOTO 310
270 Y1=Y1+1:GOTO 310
280 Y1=Y1+1:X1=X1-1:GOTO 310
290 X1=X1-1:GOTO 310
300 X1=X1-1:Y1=Y1-1:GOTO 310
310 GOTO 177
500 ′ﾂｶﾏｴﾀ
510 LOCATE 5,5:PRINT "ﾂｶﾏｴﾀ!"
520 SPRITE OFF
530 FOR I=1 TO 800:NEXT I
540 CLS:PUT SPRITE0,(0,208)
550 LOCATE 5,5
560 PRINT "E N D"
570 END
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000000000000000
1020 DATA 0000000000000000
1030 DATA 0000000000000000
1040 DATA 0000000000000000
1050 DATA 0001111110001100
1060 DATA 0010000001011010
1070 DATA 0100000000111100
1080 DATA 0011111111110000
1090 DATA 0100100110100000
1100 DATA 0101011010010000
1110 DATA 0110000001100000
1120 DATA 0000000000000000
1130 DATA 0000000000000000
1140 DATA 0000000000000000
1150 DATA 0000000000000000
1190 ′
1200 DATA 0000000000000000
1210 DATA 0000000000000000
1220 DATA 0000000000000000
1230 DATA 0000000000010000
1240 DATA 0000000000011000
1250 DATA 0000011110011000
1260 DATA 0000111111001100
1270 DATA 0001111111100100
1280 DATA 0001111111111110
1290 DATA 0011111111111010
1300 DATA 0011111101101110
1310 DATA 0001111110110000
1320 DATA 0000000000000000
1330 DATA 0000000000000000
1340 DATA 0000000000000000
1350 DATA 0000000000000000
```

の命令がでてくると、それ以降スプライトパターンが重なったら、40行で決めた500行以下を実行するようになっている。図4にスプライトパターンの重なりを判定する機能をまとめておくので、ざっとながめてほしい。このあたりもパターンとして覚えてしまえばいい。細かな意味を考えはじめるとキリがないゾ。

カメがウサギをつかまえたら500行からプログラムが実行される。

リスト6を打ち込んでためしてみてくれ。

操作方法やゲームのやりかたは変わらないけれど、カメがウサギをつかまえたときは写真2のように「つかまえた」と表示がでて、しばらくすると画面が消えてプログラムが終わる。これでひとまずゲームとして形になってきたね。

では500行以下をざっとながめてみよう。510行にLOCATEという命令がある。写真2をみて気がつくと思うけど、「つかまえた！」という文字が画面のまん中に表示されていた。このLOCATEという命令は画面の好きなところに文字を表示するときに便利な命令だ(図5)。くわしくは「MSXビギナーズBASIC(アスキー)」の83ページを見てくれ。

520行のSPRITE OFFはパターンの重なりの判定をやめる命令だ。ウサギをつかまえたとたんにパッと画面が消えたんじゃおどろいちゃうね。そこで530行で時間かせぎをしている。540行はもうわかるね。画面を消して、スプライトパターンも消しているんだ。そのあとで画面の横5、縦5の位置に「END」と表示してプログラムが終わる。

いよいよ最後のツメを

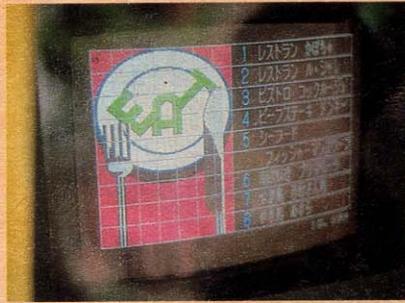
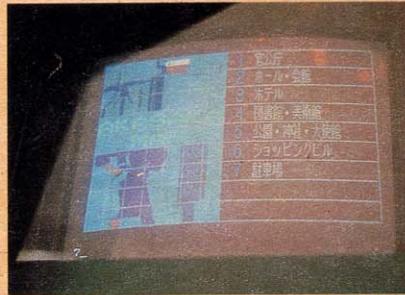
こうやってやっとこさウサギとカメの追いかけっこができるようになった。でも、まだ完璧とはいえないね。ウサギが逃げ切ったかどうかの判定もしていないし、できれば効果音なんかもつけたいね。

次回はグラフィックスやミュージックの総まとめとして「ウサギとカメ」を完成させるゾ。復習をおこたらずに楽しみに待っていてくれ。

次回はオリジナルゲームを作ってみよう！

どこにあるの？ 日本初のビデオテックス赤坂に現る！

東京は赤坂の一ツ木通りに日本で初めて商店街が中心となったビデオテックスサービスが登場した。このビデオテックスとは電話回線と家庭や事務所のテレビ受像機を結び、利用者のリクエストに応じて情報センターまたは外部コンピュータに蓄積されている情報を検索・送信し、利用者側ではアダプターを通じてブラウン管上に図形・文字の形で表示する情報システムのこと。ここではカナダのテリドン方式が採用されている。主な情報として、EAT・DRINK・SHOPPING・SERVICE・赤坂周辺MAPの5項目がある。それではここで実際にどうやって使うのか試してみよう。

地下鉄赤坂見附駅からTBSの方に行く途中、一ツ木通り商店街がある。通りに四カ所設置されているらしいが、どこにあるのかまったくわからない。ウロウロ探してみるとビルのちょっと奥まった所にあった。黄色のたて長のBOXに12インチのカラーモニタがついている。しかし、よほどそばに寄らないと特別にビデオテックスの案内はついていない為、それとはわからない。早速操作してみました。

キーはあまり多くなく、テンキーとスタート・リバース・インデックス・キャンセル・OKの五個だけ。まずスタートキーを押す。次に見たい項目を五種類の中から選びその番号を押す。EATを選んでみる。すると①～⑯までズラーッと店名が出てくる。その中で好きな店のNo.を押すと、例えば③―ビストロコックルージュを選んだとする。すると画面は簡単な店の紹介と①メニュー②マップと表示され①を押すと料理とかボトルキープの値段、営業時間や定休日、TEL、住所などが表示される。マップを押せば地図が表示されるが、これがちょっと不便。全然目印となるものがないし、現在位置がわからないのだ。TBSと電話BOX（だと思う）しか書かれていない地図なんて誰が見てもわからない。赤坂に初めて来た人はモチロン、よほど詳しい人じゃないと使いこなせないゾこれは。もっとも詳しかったらビデオテックスなんて利用しないだろうけど。使い方はいたって単純明解なんだけど（それでも、後のオジサンはOKキーを押さないもんだからなかなか次の画面にいかなくて困っていたけど）ソフトの内容もそれに比例しているみたいだ。これでは2度目からは使おうという気にならないなあ。結局、赤坂にくわしい友人に〝口コミ〟で聞いた方が、より良質で、多くの情報を得られるもの。ニューメディアはソフトがカギだけれど、どうやらこれは、相当に手こずりそうなカギになりそうです。

操作案内＆タッチキー。

EATのメニュー。

鮮烈なレモンイエローのBOX。

赤坂周辺MAP。

なかなか使いこなせないオジサンたち。

ホ、ホコリなんかキライだあ！

技術の進歩というのは、ものすごいスピードで現代社会を変えてきた。コンピュータだって、今や机の上に乗ってしまった。

現在でも、大型のコンピュータは一年中エアコンで温度や湿度を一定にし、また地震などの振動も伝わりにくくした部屋に大切に置かれているんだ。そんなデリケートなコンピュータが、君の机に置かれている。こんなことで良いのか。

良いのだ！ それが技術の進歩なんだもーん。

それにしても、一般家庭には危険がいっぱい。机の本棚からブ厚い本をキーボードの上に落としてしまった。あわてて電源を入れてキーを押してみたところ、6のキーがイカれてしまった「エーンエーン」。いまさら泣いたってもう遅い。ちゃんとカバーをしておけば、こんなことにはならなかったのに。修理代だって大変だ。

他にも、君の部屋には危険がいっぱい。ホコリだってコンピュータは嫌いだし、猫を飼ってる君。ちょっと席をはずしたら、あったかいパソコンの上でミケ君がおひるねしてた、なんてこともあるかもしれないよ。

そこでキーボードカバー。

エイト電気株式会社より発売のキーボードカバーは、高級アクリル使用でMSX用にもCF-2000、HIT BIT、PASOPIA IQ、WAVY10、FM-Xのものが現在ある。お値段も3，800円と手ごろ。君もMSXを事故から守ろう。

問い合わせ先　エイト電気㈱
TEL　03（831）5632

色は、機種によって透明とブラウン・スモークの2種類が用意されている。君のパソコンの名前も入っていてカッコイイのだ。

もう使い捨てはゴメンだね!!

世の中何んでも使い捨て時代。ライターでもカイロでもおしげもなく捨ててしまう。それと同じようにプリンタやタイプライターのカートリッジ式インクリボンも使い捨て。一回でポイ。

そこで、そんな不経済をなくそうとインクリボンを再利用できるインク塗付器「インクマスター」が登場した。インクがうすくなったリボンにインクをぬりつけようといういたって単純な発想だが、これを利用することによって寿命が3～4倍にもなる。

使い方は、リボンをはさみモーターを回転させると、シリンダーから浸み出たインクがリボンに塗付される。だいたい10分から30分位で作業は完了。塗付後、すぐに利用すると印字ムラとなることがあるので24～48時間おいた後使用する。乾燥してしまったリボンの場合は、2回以上繰り返し塗る。これによって大幅に経費が節約されることまちがいなし。電動式（インクマスター100）と手動式（同20）があり、価格はそれぞれ6万円と1万8，000円。大きさは電動式が幅30センチ、高さ25センチ、奥行き40センチメートル。補充インクは4，000円。一瓶で60本から160本位のリボンを再生することができる。また、黒以外のインクを使用するときは、別売のインクシリンダーが必要となる。リボンを頻繁に取り替える人は一度おためしを。

問い合わせ先　ユティク㈱
TEL 03(7-5)4470

Ink Master-100はこんな恰好をしてます。

「ザ・カンニング」なんて映画もあったけど…

午前2時の街。電話ボックスの中に男が立っている。一本のボールペンを取り出す。見たことのないペンだ。男は何かのメモをとっていたが、ふとペンを止めると外を往来するタクシーのヘッドライトに目をやった。

そして何秒がすぎたのだろうか、男は今まで使っていたボールペンを持ち替えると、もう片方の手でペンのわきに爪をかけた。すると、どういうことだ！ ペンの中からスルスルと一枚のペーパーが現れた。どこにそんな物がかくされていたのだろう。するどい目つきをしたその男は、その内容を読みとったかと思うと「プッ」とふき出し笑いをしてから、また元の不満そうな目つきになった。そして電話ボックスを出ると、なぜかエリマキトカゲ走りをして夜の街に消えていった。一本のボールペンを残して…。

…とまあ良くわからない話を書いてしまったけれど、そのように不思議なのがこのプレイバックボールペンだ。

本体軸の中に巻かれたペーパー（ユポ紙といって大変強い）は、必要なときにすぐに引き出すことができ、手をはなせば自動的に巻き取られるというもの。

表にミッキーマウスのイラスト、裏には世界のあいさつ（5カ国）が印刷されているんだけれど、独自の使い方を考えてみた（下の写真）。つまり、中身をメモや住所録にしてしまうのだ。これなら必要なときにすぐ見ることができるね。

プレイバックボールペン（黒、ブルー、ピンク、黄）
プレイバックシャープペン（黒、紺、赤、黄）
シャープペン、ボールペン共、一本850円で発売中。
発売元・サンスター文具

この状態で手をはなすと、スルスルっと巻きとられる。

情報だけがパソコンから飛び出した

パソコン本体を空母にたとえるならば、これは燃料を補給して飛び立った偵察機か、ビジネス社会の対潜哨戒機といったところだ。

1データ24文字、最大80データがコード1本、約10秒で転送を完了する。もちろん時計もついているからターミナルのスケジュールと連動させてアラームを鳴らせることも可能。

その他、機能としては「ウィークリーアラーム」「ワールドタイム」がある。これらは、もう最近のデジタル時計には当然といった感じだね。

この本が出るころは、パソコンショップや家電店で見ることができるはず。

腕ターミナル、RC-1000
本体19,800円
転送用ソフトは別です。

50人分の電話帳が腕にのっても重くないんだぞ

カシオ・データバンク・テレメモ50。50人分の電話番号を覚え、自由に引き出せる。その他、口座番号やクレジット番号でも良い。月・日を指定したアラームやメッセージ付きのアラーム機能を持つ。価格はステンレスタイプ1万1，400円。

供給が需要を追い越してしまったのは今に始まったことではないが、それにしてもこうまで完璧にあらゆるものが出尽くした時代はなかった。もう新しい製品など出てこない。物質は新しくありえない。ニューメディアだって、そのハードは昔からあったものの複合や変形でしかない。唯一、新しくありえるのは――そう。つまり、電話帳を調べずに済むようになって空いた片方の手で、なにをはじめるかということ。

アルファベット6文字、数字12桁の組合わせを50組記憶。

ニュービジュアル人間達におくる先進のMSXパソコン「パルコム」。

光学式ビデオディスク用インターフェイス内蔵。
レーザーディスクと最強の面白タッグ。

パルコムはLD-7000をはじめとした光学式ビデオディスク・プレーヤーがダイレクトにつなげるインターフェイスを標準装備。レーザーディスクを自在にコントロールして、さまざまなゲームや学習を楽しむことができます。レーザーディスクのリアル画面で興奮度倍増の〈アストロンベルト〉、プログラムと対話しながら謎解きをすめる推理ゲーム〈ミステリーディスク〉など、いままでのパソコンゲームをはるかに超えた楽しみがひろがります。コンピューターグラフィックスを駆使したシミュレーションゲーム〈CGスペースアクション(仮題)〉も、近日発売予定。

アストロンベルト
コンピュータープログラム入り
レーザーディスク ¥9,800

ミステリーディスクコントロールソフト
レーザーディスク専用
プログラムカセット 各¥3,800

スーパーインポーズ機能搭載。オリジナリティ
あふれるビジュアルクリエーション自由自在。

パルコムはスーパーインポーズ機能を内蔵。アダプターなどいっさい使わず、そのままでレーザーディスクやTV、VTRの映像に、絵や文字などのパソコン画面を合成することが可能。また合成した画面はパルコムからそのままVTRに収録することができます。また、別売のタブレット(ビデオアートROMカートリッジ付)を使って誰にでも簡単に美しいビデオアートを描くことができます。タブレットとタッチペンで直線や円などの図形や好きな絵を描いたり、色を塗ったりというコンピューターグラフィックスが思いのまま。また、ムーブアニメーション(スプライト)は8個まで登録され、自由に動かすことが可能。このコンピューターグラフィックスをレーザーディスクやVTRの画面にスーパーインポーズすれば、自分だけのオリジナルビデオクリエーションが楽しめます。

ステレオサウンド、オリジナル拡張ベーシックなど、
多彩な先進機能。楽しさは増殖する。

パルコムの音声は、パイオニアならではのステレオサウンド。市販のゲームソフトも迫力あるステレオ音でエンジョイできます。また、ハード、ソフト双方の互換性を実現したMSXに加え、パイオニア独自のP-BASIC(ピーベーシック)(オリジナル拡張ベーシック)を搭載。レーザーディスクプレーヤーやシードの諸機能をコントロールするシステムコントロール機能、パソコン画面を自由にワイプするグラフィック機能、レーザーディスクやオーディオの音声にコンピューターのシンセサイザー音をミキシングするサウンドミックス機能など、パソコンの新しい世界をひらく多彩な機能を発揮します。さらに、2スロット、プリンターをはじめ各種インターフェイス、豊富な入出力端子も装備。機能拡張、システムアップも極めて容易です。

CGスペースアクション(仮題) 近日発売
コンピュータープログラム入りレーザーディスク

ップさせるのは、僕らの特権だ。

主な仕様●CPU/Z80A相当(3.58MHz)
●メモリ/RAM48KB(内16KBはV-RAM)、ROM40KB(MSX BASIC 32KB、拡張BASIC 8KB)
●画像表示/テキスト40字×24行・32字×24行、グラフィック256(横)×192(縦)ドット、カラー16色、スプライト256種類

パーソナルコンピューター
PX-7 ¥89,800

パルコムとジャストフィットサイズ。
高性能・小型・多機能。
光学式ビデオディスク・プレーヤー
(リモコンユニットCU-7000付属)
LD-7000 ¥199,800

palcom + LaserDisc™

絵の出るレコード

パイオニア パーソナルコンピューター パルコム MSX

光の時代のニューメディア

●カタログのご請求は郵便番号・住所・氏名・電話番号・希望製品名・年齢・性別・職業をご記入のうえ、〒142東京都品川区荏原郵便局私書箱40号パイオニアカタログセンター：MSXマガジンX-7係へ。

パイオニア株式会社

PIONEER
音と光の未来をひらく
パソコンをショーア

パソコン家庭教師ただいま授業中!

STRATFORD C.A.I.

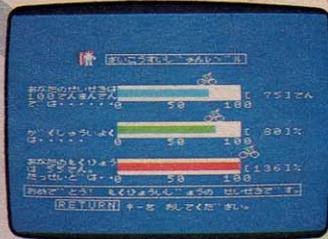
基礎から受験まで
中学徹底数学

監修　菊池兵一教授(埼玉大学教育学部)
　　　植竹恒男教授(亜細亜大学教養部)

	Part 1	Part 2
中学1年	整数	方程式
	正の数・負の数	関数
	文字と式	図形・計量近似値
中学2年	式の計算	1次関数
	不等式	図形の基本移動
	連立方程式	平行四辺形
中学3年	平方根	関数とグラフ
	式の計算	円
	2次方程式	図形の計量

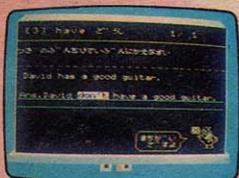
- 基礎・水準・最高水準の3レベル構成
- 解法のステップ表示
- 問題数・目標点を自由に設定
- 得点・学習意欲・目標達成度の3点からテスト結果を評価
- 各学年PartⅠ　3巻完成
（Part2　3巻発売開始）

各巻とも、カセットテープ3本組
ソフトウェア取扱説明書
RAM32K使用

定価 9,800円

〔カセットテープ＋取扱説明書〕
ブック型パッケージ入・RAM32K使用
(「モグラたたきキーボード練習」を除く)

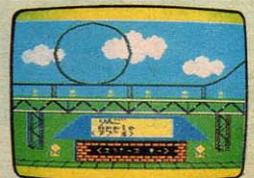
中学必修英単語
中1〜中3各学年別3作品　各￥3,800

楽しい算数
小2〜小6各上下巻　各￥3,800

中学必修英文法
中1〜中3各学年別3作品　各￥3,800

モグラたたきキーボード練習
幼児〜一般(RAM16K)　￥3,000

化学〔元素記号マスター〕
中学生・高校生向　￥3,800

日本史年表
中学生向き　￥3,800

幼児のえいご
3才以上　￥3,800

資料請求券
MSX マガジン
CAI ⑧

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社　〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★教育用ソフトの購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・学年・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンター MSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中!!●開発部/システムエンジニア、プログラマー●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部/編集スタッフ※詳細は電話でお問い合わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)

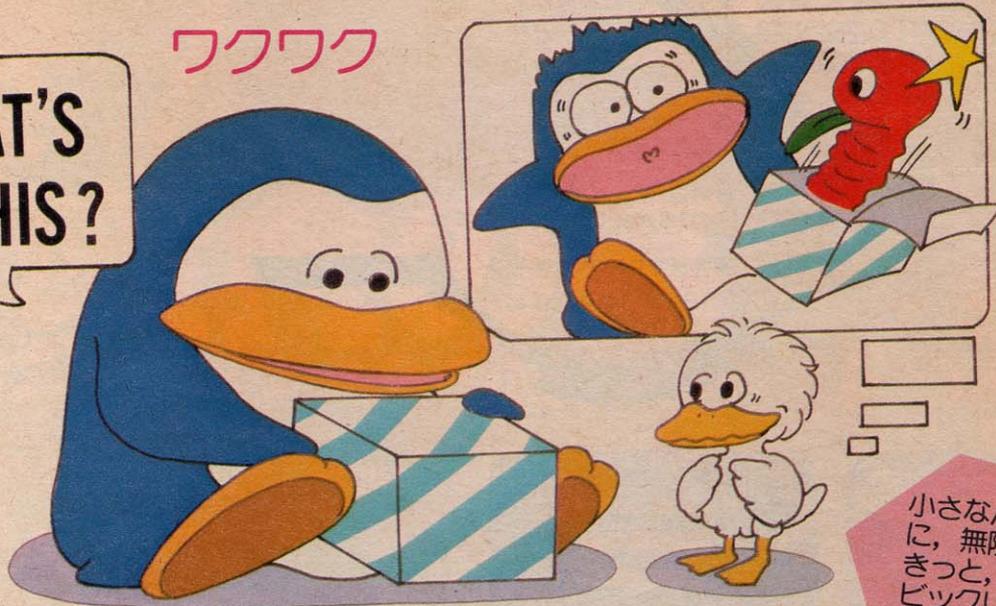
MSX　勉強だって，楽しくなくちゃ……。　Audio Visual C.A.I. マルチ・エデュケーショナル・ソフト

ENGLISH WITH OBIE

おもいっきり　欲ばって作りました。

今，求められている知識 English / Typing / Basic をぜ～んぶまとめて1つにパック！

こんなのイマまであった？

●MSX3.5インチ・マイクロ・フロッピー対応。
●《English with Obie》は，"English with Obie"，"Typing with Obie"，"Basic with Obie"が1パックになった，マルチ・エデュケーショナル・ソフトウェアです。

■ENGLISH WITH OBIE

天才ペンギン・オービーと天災ダッキー・マックと一緒に，英語を覚えてみませんか？

●その1　コンピュータグラフィクスとオーディオテープが合体した，立体的学習ソフトです。

●その2　画面出力0.8秒，1,000枚の美しいコンピュータグラフィクスが，あなたを捕えます。

●その3　1～10のレッスンは楽しいストーリー展開，次々と先へ進みたくなってきます。

●その4　テストは何と，アドベンチャーゲーム（正解しないと，先へ進めないゾ！）

※ENGLISH WITH OBIEは，楽しく，生きた英語を身につけるための新しいシステムです。最大の効果を得るために文法書，辞書は絶対に使わないでください！

■TYPING WITH OBIE

コンピュータと友達になる――その第一条件は，"キーボードを使いこなすこと"です。さて，そのためには…

●その1　画面に現れたコンピュータグラフィクスを見ながら，誰でもすぐに正しくスムーズなキイの打ち方がマスターできます。

●その2　定められた時間内に，指令された単語をタイプしないとUFOが君に迫ってくる。さあ，単語レーザーで反撃だ！

●その3　"ENGLISH WITH OBIE"で学んだ英語を正しくタイピング。オービーが画面の中を駆け巡って，英語の文章を正しく打つルールを君に教えます。

●その4　ナ，何と……，英文ワープロの機能も兼ね揃えています。

■BASIC WITH OBIE

ベーシックを知れば，コンピューターの楽しさは無限に広がります。

●その1　コンピューターの基本機能をアニメタッチのキャラクターで紹介。音と画面を楽しんでいる間に，自然にBASICが身につきます。

●その2　さらにBASICの応用も自由自在。コンピュータ・ミュージック等も，思いのまま！

株式会社オービックビジネスコンサルタント H.A.事業部
〒160 東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル18F 私書箱245号
TEL 03(342)1880(代)

資料請求券 MSXマガジン

急募! チャレンジャー!!

ポニカのMSXは老若男女を問わず、幅広く挑戦者を募集中!
ハードとソフトに自信のある方、今すぐ店頭でポニカのMSX用ソフトをお買い求め下さい。
あなたの挑戦、お待ちしています。

ポニカMSXソフト

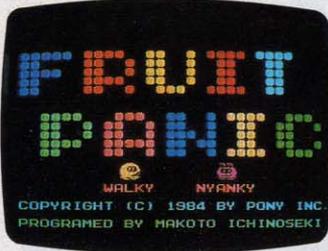
ジャッキー・チェンの プロジェクトA

監督・主演:ジャッキー・チェン/ゴールデン・ハーベスト・プロ超特作
東宝東和提供「プロジェクトA」より
©1983 PARAGON FILMS LIMITED
■コンピュータデザイン/大塚達治
■ゲーム/反射神経型

10個のキーを操作すれば、カンフーが自由自在だ!
カンフーの達人であるあなたは、海賊の隠れ家に乗り込み、海賊王ローと対決します。

ポニカ オリジナル・プログラム・コンテスト/入賞作品

フルーツパニック

■コンピュータデザイン/一ノ関誠
■ゲーム/反射神経型

おいしそうな果物が続々登場。スピード、効果音とも抜群!
歩くことが大好きなウォーキー君。今日も歩き回っていたところ、くだもの倉庫に辿り着きました。警備猫ニャンキーに捕まらないように、電子トランポリンを利用して食べちゃおー。

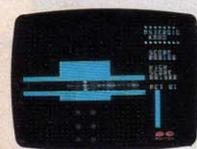
ポニカ オリジナル・プログラム・コンテスト/入賞作品

ディジーボール

■コンピュータデザイン/福本元実
■ゲーム/反射神経型

本格的SFミステリーアクションゲーム登場!
目が覚めたらオレは闇の中にいた。ここはどこだ。あッ、危い!上から鉄球が次から次へと落ちてくる。上空には何でも食べてしまう貪欲な超蝶が…。電磁ハンマで鉄球をぶっ壊わせ!

超人ロック

スピード感抜群の反射神経型ゲームだ!
原作:聖悠紀/製作:日本アニメーション㈱/配給:松竹㈱「超人ロック」より

■ゲーム/反射神経型
©聖悠紀/少年画報・日本アニメーション

さよならジュピター

マリアも登場してスリル満点!
総監督・原作・脚本・製作:小松左京/配給:東宝㈱「さよならジュピター」より

■ゲーム/反射神経型
©㈱イオ

南極物語

パソコンが創り出す自然現象に勝てるか!

■ゲーム/シミュレーションアドベンチャー型
©南極物語製作委員会

あーみだーくじ

あなたは運命の道順を変える守護神だ!
フジテレビ系放映「オレたちひょうきん族」より

■ゲーム/思考型+反射神経?型

味覚の国の大戦争

ついに第一次世界味覚戦争が始まった!
ポニカ オリジナル・シミュレーションゲーム
ガンバレ!

■ゲーム/思考型

PONYCA NEWS

只今、PONYCAでは、MSX用教育ソフトを開発中です。教科は英語と数学。家庭教師がわりの説明とナレーション、さらに練習問題によってあなたの学習をバックアップします。毎日の授業の予習、復習、また入試勉強にとお役立て下さい。

株式会社ポニー PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL 03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31　TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9635
名古屋支店TEL052-322-4001

壮絶な運命との闘い——ふたつの生命がひとつになっていま、未踏の挑戦にスタートした。

東宝東和提供

名ジョッキーであるあなたは、愛馬アルダニティーに騎乗し、グランドナショナル大障害レースに挑みます。キーをすばやくリズミカルにたたいて、華麗に跳躍し優勝しよう!!
■6月23日(土)ロードショー

コンピュータに催促されないうちに、MIDIラインナップ。

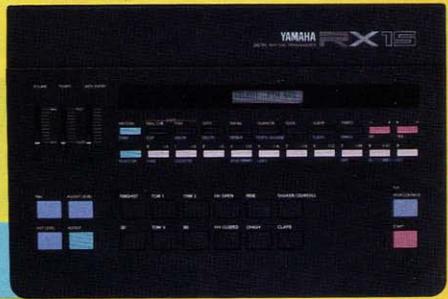
驚異のデジタルミュージックを、君より先にコンピュータが受信中。
デジタルサウンドが自分の手でプログラムできる、
FM音源搭載のシンセサイザーDXや、
CDと同じ原理のPCM音源リズムマシーン、RX。
楽器のデジタル化が、「MIDI(ミディ)端子」を生み、コンピュータ制御を可能にした。
ゲームにしますか、音楽にしますか。

DX DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER

DX 7

DX 7 ¥248,000 **DX 9** ¥188,000

今や音のブランドとなったシンセサイザー、DX。デジタルFM音源を搭載して、コンピュータ党のマニアックな追求に応えます。自然音から不思議サウンドまで、145パラメーターが不可能を超越。さらに、CX＋ボイシングプログラムなら、プロ顔負けのプログラムを期待できそう。キーボードは弾けないという人には、自動演奏システムが強力バックアップ。

RX DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER NEW

RX 15

RX 11 ¥148,000 7月20日発売 **RX 15** ¥79,800

かのPCM音源を採用し、戦慄もののリアリティで話題独占のリズムプログラマー、RX。つまりリズムパターンをつくるマシーン。1音1音コンピュータライクに書けるステップと、ドラマー気分のリアルタイムの2way入力。ドラム経験は一切不問。MIDI端子装備だから、CXをコントロールセンターに、DX/RXによるマイオーケストラも夢じゃない。

写真は、ヴィヴァルディ作曲「四季」より「春」の冒頭(独奏ヴァイオリン・パート)を、MIDIデータフォーマットで表したもの(16進法)。〔90 4C 40 90 4C 00〕が最初の1音にあたり、90＝ステータス・バイト(キー・オン)、4C＝音程(E4)、40＝音量(p)、次の3バイト(キー・オフ)の〔00〕で、この音の終了が表されています。

KX REMOTE KEYBOARD

KX 5 ¥69,800

MIDI端子装備キーボードをリモートコントロールしてしまうKX。DXのダイナミックサウンドに興奮して椅子から立ち上がる傾向のあるアクティブ派なら、KXを選ぶしかありません。サクソフォン・プレイヤー気分が満喫できるブレスコントローラーを使ったり(別売)、ボーカルに挑戦するのもいい。RXと接続し、ドラムの鍵盤演奏にチャレンジしても可。

CX MUSIC COMPUTER MSX

CX 5F

CX 5 ¥59,800 **CX 5F** ¥64,800

MSXミュージックコンピュータ、CX。ソフトはビジュアルにDXの音がつくれるボイシングプログラム、作曲・楽譜プロセッサー・自動演奏とマルチに使えるコンポーザ、BASICの腕前が生きるミュージックマクロと実力派ぞろい。MIDI端子装備の拡張ユニットにより、Xラインナップの核となる。

FM MUSIC MACRO	YRM-11	¥7,800
FM VOICING PROGRAM	YRM-12	¥7,800
DX7 VOICING PROGRAM	YRM-13	¥7,800
DX9 VOICING PROGRAM	YRM-14	¥7,800
FM MUSIC COMPOSER	YRM-15	¥7,800

●MIDIデータ・フォーマットの写真は、見やすくするために模式化し、コンピュータグラフィックスで処理してあります。画面の不連続点はコンピュータグラフィックスの特性によるものです。
●MSXマーク MSX はマイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトウェアはすべて使用できます。
●上記の商品をお買い求めの際は、もよりのヤマハLM特約楽器店・日本楽器各店で。

YAMAHA

カタログご希望の方は郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号を明記のうえ 〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造株式会社LR-XH係までご請求ください。

SASA

海を越えて必殺ゲームがやってきた。

1〔兵器庫内への侵入〕

ロボットのササ
フェイザーガンで闘いながら、その反動で後ろ向きに飛ぶササ。彼には重大な任務が与えられている。

エネルギー補給車
フェイザーガンの弾がなくなったら、補給車の波形のエネルギーフィールドに接触。1回で50発分のエネルギー補給ができる。

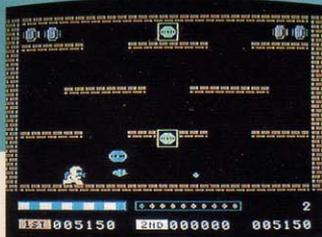
エネルギー補給カウンター
フェイザーのエネルギー補給にも限界がある。残りの回数を確かめて。

電磁フィールド
反動をつけすぎて、うっかり天井にぶつかると、魔の電磁フィールドが待っている。

兵器庫の扉
第1場面では、この扉をフェイザーガンで破って中に侵入するのが、ササの任務だ。

誘導ミサイル
敵のミサイルがササを狙う。

ヘリコプター
敵のヘリコプターにぶつかると、ササは破壊されてしまう。

エネルギーカウンター
10個の丸がフェイザーのエネルギーを示す。発射するたびに色が変化する。

2
〔兵器庫内の戦闘〕兵器庫内へ侵入すると、監視用の円盤が飛んでくる。これをかわして、4つのパワージェネレータを破壊してほしい。

3
〔海中のエネルギーパック回収〕タコに食べられてしまったエネルギーパックを回収するのが、次の任務だ。浮力で、ササの動きも違ってくるぞ。

4
〔宇宙戦〕エネルギーパックのおかげで宇宙に飛び出したササ。エイリアンの宇宙船やモンスターが次々に襲ってくる。しかも、ここは無重力地帯だ。

MSX

逆襲に次ぐ逆襲。4倍楽しめるスペースアクション、SASA(ササ)

海外からやってきた新進気鋭のアクションゲーム、"SASA"。ロボットのササが、空中で、兵器庫内で、海中で、そして宇宙で激戦を繰り広げる。場面ごとにゲーム内容もガラリと変わるから、1本で4つのゲームが楽しめてしまう。さらに、プラクティスレベルからアーケードレベルまで、難しさも3段階。アーケードレベルがクリアーできたら、君はもう、立派なプロプレイヤーだ。

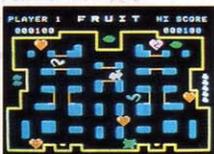
定価4,800円　(〒500)

ターボート

秘密指令を受けて単身敵地に突入した、ターボート。目的は敵のレーダーブイを奪うことだ。敵の攻撃をかわして川を逆上れ。

キャンドゥーニンジャ

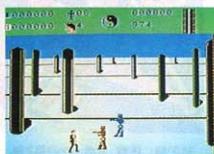
不幸にも忍者に生まれてしまった君。とある城の地下に眠るダイヤモンドを盗み出さなくては。火の玉やバクダン鳥が君を悩ませる。

テレバニー

超能力を持つウサギ、テレバニー。テレパシーを使って、仲良しのカメにフルーツを拾わせよう。ヘビに食べられないよう、ご用心。

好・評・発・売・中

ファーマー

農民は一年中忙しい。種をまき、虫をよけ、鳥を追い払い、やれやれと思うとガチョウが卵を生みにやってくる。あっ、殺虫剤がなくなった。

クンフーマスター

不気味なロボットたちが、クンフーの達人である君を襲う。パンチとキックでロボットを倒しながら、ツボに隠された鍵を捜せ。

テトラホラー

散らばったアルファベットを拾って燃料を補給している君に幽霊が迫る。さあ、ドクロ城での戦いだ。
※この製品は、書店でお求めください。

近・日・発・売

全製品ROMカートリッジです。RAM16Kバイト以上のMSX仕様のマシンならすべて遊べます。

各定価4,800円(〒500)

マスティール
MASS TAEL LTD.
KOWLOON, HONG KONG.

●マスティールについては、本誌5月号の紹介記事も併せてご覧ください。

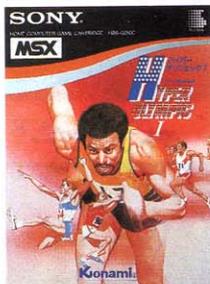
●総販売元・お問合せ先／株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル　PHONE 03(486)7111(代)

夏休み、しよう。

無我夢中。やっぱりMSXソフトなら、ソニー。

ポイントを変えて暴走列車を救え。
クレージートレイン
HBS-G006C ¥4,500

次々と襲いくる困難に立ち向かう。
マウザー
HBS-G007C ¥4,500

コンピューターがわかる入門ソフト。
Home Computer ABC
HBS-S001T ¥9,800

君を興奮させるオリンピックの熱気。
ハイパーオリンピックI
HBS-G010C ¥4,800

新記録に挑戦、スポーツの第2弾。
ハイパーオリンピックII
HBS-G011C ¥4,800

宇宙探索船フロンティア号魔の宇宙へ。
バトルクロス
HBS-G005C ¥4,500

写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-55本体¥54,800
とトリニトロンカラーテレビ KV-14G1の組合せです。

ソフトウェアも、ソニー。

MSX対応ソフト
ソフトの波はコナミから

この夏、君がチャレンジするベスイム!

思わず熱中、気分は最高!

ハイパーシリーズ 第2弾!

ハイパースポーツ

¥4,800

ぽんぽこパン

¥4,800

サーカスチャーリー

¥4,800

コナミの麻雀道場

¥6,000

(HYPER SPORTS)型式 RC715
弾力を利用したダイナミックなシミュレーション。
ウルトラCの演技が君の腕にかかっている。

▲鉄棒(他3種目)

(COMIC BAKERY)型式 RC714
ここはオートメパン工場。おやおや!?
タヌキがパンをねらってウロチョロ。
パン職人のジョーはパンを守れるか。

▲コナミの教育シリーズ(I LOVE社会)

(CIRCUS CHARLIE)型式 RC712
さあさあお立合い。世紀の芸当のはじまり、はじまり。チャーリー頑張れ!
GREAT!FAROUT!

▲火の輪くぐり(他4種類)

(KONAMI'S MAHJONG)型式RC707
MSX麻雀ゲームの本命登場!本物のゲーム指向は当然、得点計算ではなんと符の解説まで詳細に表示。さすが高品質!

▲コンピュータ相手の一人用麻雀ゲーム

Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984
JOC-LL-31-84-1

コナミ株式会社 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03(262)9111(代)

●コナミは、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて、商品価格+(送料¥500)の合計金額をお送り下さい。●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。
〈振込先〉
コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

■**MSX対応のために新設計**　MCP-40XはMSX規格のホームコンピュータに接続できる、高性能でしかも低価格な4色カラープリンタープロッターです。MSX規格の全キャラクター(英数記号・カナ・ひらがな・特殊グラフィック・漢字)が印字可能なだけでなく、カラーでグラフ,図形等の作成ができます。

■**優れた描画機能**　MCP-40Xは平均10文字/秒で1行あたり最大80桁の文字を鮮明に印字します。また、4色のボールペンが、驚くほどの精密さで図形,直線,グラフなどを描きます。用紙は114mm幅の普通紙が使用できます。この画期的なマイクロメカニズムをみれば、あなたも必ず1台欲しくなるでしょう。

■**超薄型・軽量・優れたデザイン**　MCP-40Xは重量がわずか750gという軽さで、サイズも276(W)×174(D)×68(Hmax.)mmとコンパクトですから普通サイズのアタッシュケースに楽に入ります。

●4色ペン,ロール紙はもちろんのこと、接続ケーブルやMCP-40Xの基本性能を十分に引き出したデモンストレーション・プログラムテープが付属しており、購入したその日からすぐに楽しむことができます。

日月火/0123456789?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZ[¥]abcdefghijklmn。あいうえおかきくけこアイウエ
オカキクケコ!#$%&'()=~¦　PRINTING/PLOTTING SYSTEM　BALL POINT PEN,4
PLOTTING SPEED

▲印字見本

定価 ¥34,800

標準機MCP-40も同価格で好評発売中!

印字機能	描画・印字システム	ボールペン式4色(水性)
	描画スピード	(水平及び垂直) 52mm/sec (斜め45°)　73mm/sec
	印字スピード	10文字(但し最少文字の時)/sec
	分解能	0.2mm/ステップ
	印字可能範囲	96mm(480step)(X方向) 無限大　(Y方向)
	印字桁数(ソフトウェア)	40文字(電源投入時) =INT(80/(n+1)),0<=n<=63
	精度	反復0.2mm(max),動作0.3mm(max) 距離0.5%(max)X-軸,1.0% Y-軸
	自己診断	4色にて、ASCII96文字印字
記録ペン	黒・青・緑・赤各1本組,ペン寿命 約250m	
使用用紙	紙質	45kg/cm²白色上質紙(普通紙)
	紙幅	114.5±0.2mm
	紙厚	約70μm
	紙長	約56m
インターフェース	MSXパラレル	
その他の条件	使用温度範囲	5°~35℃
	保存温度範囲	-40°~71℃
	湿度	10~80%(但し、結露しないこと)
	電源	ACアダプター,出力:DC9V 1.2A

本　社:〒101東京都千代田区外神田2-14-10(第二電波ビル4F)☎(03)257-0128代

株式会社アスターインターナショナル

※アスターインターナショナルは、おかげさまで創立満10周年を迎えました。今後ともよろしくお願い致します。

MSXを遊ぶ学ぶ
BOOKS
MSX BASICゲーム集② A5判 (〒250円) ●BASICゲーム・プログラム12本リスト掲載 定価1500円
MSX BASICゲーム集① A5判 (〒250円) ●BASICゲーム・プログラム15本リスト掲載 定価1500円
MSX ビギナーズ・ハンドブック 新書判 (〒200円) ●1台に1冊！(ホーム・パソコン雑学まるかじり事典) 定価980円
MSX マシン語入門(基礎編) B5判 (〒250円) ●マシン語の基礎知識からプログラミングの実際 定価1800円
近刊
MSX マシン語入門(応用編) B5判 (〒250円) ●マシン語ゲームをつくる—MSXハード活用術 定価1800円
近刊
MSX マシン語入門(実践編) B5判 (〒250円) ●マシン語プログラミングのハンドブック 定価1800円
近刊
MSX マシン語ゲーム集 A5判 (〒250円) ●話題のマシン語ゲームを集めてゲーム・ブックに 予価1500円
SOFT WARE
MSX BASICゲーム集② A5判 (〒350円) ●おもしろBASICゲームが6本入のテープ版 定価3000円
MSX BASICゲーム集① A5判 (〒350円) ●おもしろBASICゲーム6本セットのテープ版。第1弾 定価3000円
MSX ジャンピング・ラビット A5判 (〒240円) ●恐怖の山登り、スクロール・ゲーム テープ 定価3500円
MSX ロンサム・タンク進撃 A5判 (〒240円) ●32K 縦横スクロール・ゲーム テープ 定価3500円
MSX モニタ・アセンブラ テープ グラフィック・エディタ付 A5判 (〒240円) 定価4800円
BASICゲーム集
マシン語入門 基礎編
MSX FAN SERIES
RABBIT
MONITOR ASSEMBLER
ジャンピング・ラビット
ロンサム・タンク進撃
MIA
MICRO INFORMATION ASSOCIATES
■お求めは最寄りのマイコン・ショップ、書店へ。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-20 TEL.(03)265-2461
(株)エム・アイ・エー

おもしろいから、よくわかる。

パソコンソフト・スタディーシリーズ　学習指導要領準拠

クリアー算数

おもしろ学習ソフト（新登場）

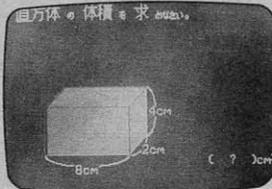
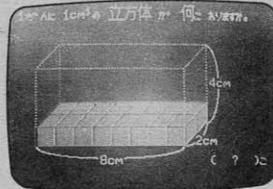
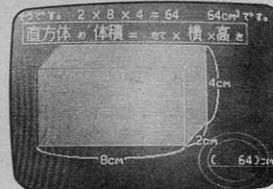
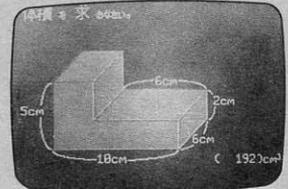
小学校4年生用
面積
角
垂直・平行と四角形
直方体・立方体
グラフ
大きい数とおよその数
整数のかけ算・わり算
小数
分数
式の利用と計算
●セット(10巻)¥40,000
(マニュアル付)

小学校5年生用1
平行四辺形の面積
三角形の面積
台形の面積
ひし形の面積
円の面積
いろいろな面積
体積・容積
合同な図形
●セット(8巻)¥32,000
(マニュアル付)

小学校5年生用2
単位量当たりの大きさ
割合とグラフ
整数と小数
整数のみかた
小数のかけ算
小数のわり算
分数
分数の計算
●セット(8巻)¥32,000
(マニュアル付)

小学校6年生用
量と測定
図形のみかた
縮図と拡大図
いろいろな立体比
比例と反比例
いろいろな問題
分数のかけ算
分数のわり算
数のみかた
●セット(10巻)¥40,000
(マニュアル付)

●単品(各巻)¥4,000

小学校5年生用1「体積・容積」から

①まず最初にかんたんな例題がでます。何問か答えて、できるようなら難しい問題へと進みます。

②できない場合には、解き方の説明をします。わかりやすく基礎から説明されます。

③公式がでます。なぜ、その公式になるのかもはっきりと理解されます。

④公式を応用して次々と難しい問題へと進みます。このくり返しの中で、楽しみながら実力をつけていきます。

楽しみながら予習、復習。先生も認める効果的なプログラム。

●現場の先生方との対話をもとに開発。
実際の教育の場で、多くの先生方の意見をとり入れながら開発した実績ある教育ソフトです。しかも、文部省の学習指導要領に準拠して、どの教科書にも適応する効果的なプログラムを組んでいます。

●ヘルプ機能がはたらき、自主学習に最適。
わからない時、まちがった時には、ヘルプ機能がはたらきます。ヒントや解き方など、問題を理解するための手助けが組み込まれています。自分の学力に応じた自主学習に適し、楽しみながら学ぶ習慣をつけていきます。

●教育漢字で読みやすい表示です。
カラフルで大きなグラフィックと学年に合った漢字・かな混じりの文で表示されるのでとても読みやすく、問題を理解しやすくなっています。

●セットと単品。フロッピーディスクも。
1年間の内容を段階的に学べるセットと、苦手なところだけ学べる単品売りがあります。また、多様なハードに対応して、PC、MSX用やフロッピーディスクなど、多様なソフトを開発していきます。

スキップ-II 幼児用パソコンソフト
わくわくランドもよろしく!
子どもの興味をひきつけ、ぐんぐん知力をのばします。
わくわくランド① 全8巻 発売中
PC-6001mkII・PC-6601セット(全8巻)¥32,000

大好評・発売中 PC-6001・FM-7
スキップ-II 教育用ソフト11種
「数のしくみ」「色と図形」「あわせていくつ」「くらべっこ-1」「数の合成と分解-1」「左右の理解」「数の合成-1」「数の分解1」「いまなんじ-1」「いまなんじ-2」「数の合成と分解-2」

●お問い合わせ先
SKS スズキ教育ソフト株式会社 〒430 浜松市砂山町329-8(第6清川ビル) TEL.0534-56-1937

地区	〒	住所	電話
北海道	〒064	札幌市中央区南9条西11丁目1270-5	札幌(011)551-8911
仙台	〒980	仙台市東八番丁107-2	仙台(0222)97-4441
関東北	〒330	大宮市三橋2-883	大宮(0486)41-9431
東京	〒141	東京都品川区西五反田7-22-17	東京(03) 494-3937
神奈川	〒227	横浜市緑区すすき野2-6-6	横浜(045)901-2160
名古屋	〒465	名古屋市名東区社が丘一丁目405番地	名古屋(052)703-7715
大阪	〒561	大阪府豊中市浜2丁目20-35	大阪(06)336-2211
九州	〒816	福岡市博多区諸岡1丁目2-23	福岡(092)573-7251

SOFT TOP 10

6

ゼクサス光速2000光年

デービーソフト

テープ

3,800円

アクションゲームの決定版！ 3次元空間に繰り広げられる宇宙パニックがＴＯＰ10登場の要因か？ ハイスピードゲーム感覚はたまったストレス解消にイイかも。熱い汗を流そう！

7

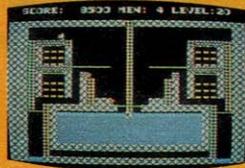
ギャラクシアン

ナムコ

ROM

4,500円

ビデオゲームのリメイク版。ゲームセンターの人気者が、ＭＳＸ版でも人気が出るという図式ができあがったみたいだ。ゲームセンターの雪辱戦が、今、家庭で甦る！ アクションゲームの決定版。

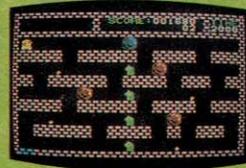
8

ライズアウト

アスキー

ROM

4,800円

迷路ゲームの決定版！ 忍者のキミは敵の忍者と戦いながら20面をクリアしなければならない。テクニックと頭脳、そして根気が要求されるゲーム。安定した人気でＴＯＰ10入り！ 夏休みにオススメ。

9

フラッピー

デービーソフト

テープ

3,800円

57面クリアに情熱を傾けている人も多いと思うけど、必勝法は見つかったかな？ 途中で挫折しているキミ、夏休みにガンバッて、クリアしてみたらどうかな。人気安定路線突入中！

10

わんぱく・アスレチック

コナミ

ROM

4,800円

I Love シリーズの体育版。地理とともにＴＯＰ10入り。仲々の大偉業です。これもキャラクタがカワイクてグラフィックスがキレイだからかな。夏休みだ。たまには外に出て運動で汗を流そうね。

TOP10はこうしてデキた！

ＴＯＰ10は、各協力店から送られてきたデータと、読者アンケートハガキを集計して決定した。キミの一票もＴＯＰ10の順位を左右させる。というわけで、巻末に付いているアンケートハガキに、一つだけオススメソフトを記入して送れば、キミもＴＯＰ10の参加者だ。みんなで作っていくＴＯＰ10にしたいので、ヨ・ロ・シ・ク！

TOP10傾向と対策！

ＴＯＰ10にビデオゲームのリメイク版が5作も入った。コピー時代の象徴のようだが、ある意味では現在のＭＳＸ版ソフト状況を表しているようで、チト寂しい。ゲームソフトオンリーのラインナップではＭＳＸマシン・イコール・ゲームマシンといわれても仕方がないかもしれない。

しかし、ディスクが普及すれば、かなりＴＯＰ10のメンバーも変化するだろう。例えば、教育ソフトや実用ソフトの良いものが増えてくるだろう。それに従って、ＭＳＸマシンのユーザーも増加すると思う。

ゲームソフトでもパイオニアのレーザーディス

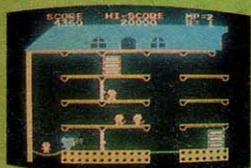
ショップ・シグマ―名古屋０５２（２５１）８３３４●九十九電機・名古屋店―名古屋０５２（２６３）１６８１●Ｊ＆Ｐ・栄ノバ店―名古屋０５２（２６１）９２０１●カトー無線・マイコンシティ―名古屋０５２（２６２）６４７１●Ｃ-スペース―神戸０７８（３９１）８１７１●九十九電機・札幌店―札幌０１１（２４１）２２９９●庄子デンキ・コンピュータ中央―仙台０２２２（２４）５５９１●ジャスコ・マイコンセンター―仙台０２２２（６４）８１４８●電巧堂―仙台０２２２（６１）８１１１●ベスト電器―福岡０９２（７８１）７１３１●カホ無線―福岡０９２（７１４）５１５５(順不同)

ご協力ありがとうございました。

夏休みも目前ダ！

夏休みも目前にせまり、ニューソフトもラインナップされてきた。

おもしろいソフトもあれば、つまらないソフトもある。誰もが知りたい情報は、どのソフトが本当におもしろいかということだろう。パッケージやネーミングに魅かれて購入したものの、いざプレイしたとたん、失望の極致に落ちいった経験者も多いことと思う。

そこで『MSX SOFT TOP10』の登場で、バンザイ三唱をして欲しい。イイ物は売れ、ワルイ物はほこりをかぶる。そう一概にはいえないが、ある程度のソフト購入計画の参考になればうれしい。

マッピー
ナムコ
ROM
4,500円
人気、いまだ衰えず、第1回TOP10、堂々1位の座に輝いたマッピー！　キャラクタのカワイサと動きの新鮮さでアキがこないソフトだ。ライバルは多い。1位の座を守れるか！注目のソフトだ。

けっきょく南極大冒険
コナミ
ROM
4,800円
オットット…で人気持続中！　5時間ぶっ続けでゲームをした人、夢にまで、アザラシとクレバスが出てきた人など中毒患者続出中！副題の<I LOVE地理>どおり、地理が好きになっただろうか？

パックマン
ナムコ
ROM
4,500円
おなじみビデオゲームのリメイク版。パックマンの人気は、いまだ衰えず地道な戦いを繰り広げている。ゲームセンターで多額な投資をしたキミは汚名挽回できるだろうか？　回顧趣味のキミにオススメ。

ハイパーオリンピックI・II
SONY、コナミ
ROM
各、4,800円
ロスアンジェルスのオリンピックゲームとともに盛り上がっていくハイパー人気に脱帽だ。ゲームセンターの人気者が、今、家庭でも暑い血しぶきを上げる。どこまでいくかハイパーフィーバー!!

エクセリオン
電波新聞社
ROM
4,500円
ジャレコのビデオゲーム「エクセリオン」がMSX版で登場。円軌道を描いて繰り広げられるアクションゲームに熱血夢中！　キミの華麗なるテクニックで何万点獲得できるかな？人気上昇中！

クのソフトが発売されたり、マイコンショウでは、ソフトの自動販売機が出展された。これからのソフトの動向が注目される。

現時点では、ハイパーオリンピックが、まだ伸びるだろう。ここしばらくはゲームセンター・ソフトがTOP10を占める傾向に変化はないだろう。

誕生したばかりのTOP10は、これからどう成長していくか分からないが、応援してほしい。TOP10への感想や意見がある人は、アンケートハガキ、または官製ハガキに書いて送ってください。来月号からは、よりいっそう充実させるつもりだから、ヨ・ロ・シ・ク！

愛称大募集

TOP10の初登場を記念してキャラクタの愛称大募集！　例えば、〝トップ君〟とか〝テン君〟とか、イメージにピッタリの愛称が浮かんだら、ハガキの裏に、愛称と住所・郵便番号・電話番号・年齢・職業を書いて、ビシバシ応募してください。宛先は〒107東京都港区南青山5－11－5　住友南青山ビル㈱アスキー「MSXマガジン・TOP10愛称募集係」。〆切りは7月末日の消印有効。発表は9月8日発売10月号紙上。賞品はなんとソフト3本。たくさんの応募をお待ちしてます。

〈協力店リスト〉●西武百貨店・池袋店―東京03（981）0111●YDKシステムセンター―東京03（342）2441●丸井・錦糸町店―東京03（635）0101●マイコンベース銀座―東京03（535）3381●プランタンなんば・メディアバム―大阪06（633）0077●J&P・テクノランド―大阪06（644）1413●マイコンショップ・CSK―大阪06（345）3351●マイコンショップ・COM―大阪06（347）1381●紀伊國屋書店・梅田店―大阪06（372）5821●名古屋・Byte Shop―名古屋052（263）1629●パソコン⇨

と過しませんか。冷たい飲み物を用意して、シャワーを浴びて、レッツ・ゴー。

MSX ROM PACK SASA

アスキー 〒107 港区青山5-11-5住友南青山ビル
TEL(03)486-7111
ROM 4,800円 ジョイスティック使用可

SASA

重力を超え、浮力に逆らい、今日もササは行く!

戦闘用ロボット、我らのSASA君。携帯用フェイザーの反動を利用して後ろ向きに飛び回るのだ。壁を破って兵器庫へ侵入し、パワージェネレータを破壊せよ。海中のパワーパックを回収し、宇宙空間でのエイリアンとの戦闘に備えろ。きみは、どのレベルまで任務を達成できるかな?

遊び方

ササのタイトル画面に続いてゲームのレベルと何人でするのかを聞いてきます。1~3は1人、4~6は2人用で数字の大きい方が難しくなっています。キーボードの数字を押してください。2人でプレイするときには、さらに次のメニューが表示されますので、ジョイスティックが2つあれば2のキーを、1つしかなければ1のキーを押してください。2人共キーボードを使う場合は、どちらを選んでもかまいません。ジョイスティックの設定は変えることはできませんので、変更したいときは、電源を切ってやり直してください。

ササはキーボードのカーソルキーか、ジョイスティックでコントロールします。キーボードでササの向きを変えるには、カーソルキーの↑↓←→でそれぞれ上下左右、ジョイスティックを使用するときは、向けたい方向にジョイスティックを倒してください。フェイザーを発射するには、スペースキーまたは、ジョイスティックのボタンを使います。空中や海中でフェイザーを撃って移動するときと、地上を歩いて移動するときとでは、進む方向が逆になるので注意が必要です。

第1場面(SKY)でのササの最初の任務は、画面右上にある兵器庫の扉をフェイザーガンで破って中に侵入することです。ただし扉は1発2発命中しただけでは破壊する事はできません。ササはヘリコプターや誘導ミサイルに当たったり、天井の電磁フィールドに触れると破壊されてしまいます。地上を左右に動いているのがエネルギー補給車です。フェイザーにエネルギーを補給するにはササを補給車の波型のエネルギーのフィールドに接触させてください。

第2場面(ARSENAL)は兵器庫内の戦闘です。扉を破り兵器庫へ侵入すると、次は庫内の最上階に左右2個ずつあるパワージェネレータを破壊しなければなりません。敵は監視用の小型円盤を飛ばします。この円盤に触れてはいけません。

フェイザーのエネルギー補給には、円盤を破壊したときに発生するエネルギーフィールドに接触してください。

⬆1面です。のどかな風景の中で壁をくずします。

第3場面(SEA)での任務は海中のエネルギーパックの回収です。エネルギーパックはタコに食べられてしまいますので、まずタコを攻撃してください。このとき、タコにも、吹き出す墨にも触れてはいけません。タコにフェイザーが命中すると、青いエネルギーパックが現れます。ササをうまく操作して回収してください。

第4場面(ASTRO)は宇宙戦です。エネルギーパックを回収するとササは宇宙に飛び出すだけのエネルギーを得て、エイリアンの宇宙船やモンスターと闘うことになります。

ハイスコアの手引き

どの場面でも、ササをうまく扱うコツは、目標に対して最も適当な間隔を保つことでしょう。第1場面では、扉からあまり離れずに扉の同じ所を撃つとうまくいきます。第2場面では、空中にいるときと地上では進む方向が逆になります。第3場面では浮力が働いています。素早く頭を切り換えてください。第4場面ではエネルギーが無制限に使えるので、ササのコントロールに注意してください。

面白ソフトが続々と登場してきたゾ！ MSX

砂浜にはビキニのギャル、波間にはサーファーの声、いよいよ夏です。寝苦しい夜はMSX

CHARACTER

●SASA　秘密の任務を帯びた戦闘用ロボット君。携帯用フェイザーが唯一の武器なのだ。

●補給車、補給船　フェイザーガンは1回のエネルギー補給で50発まで撃つことができる。フェイザーエネルギーがなくなってきたら、すぐに補給しよう。

●ミサイル、ヘリコプター　ササの任務を邪魔しに現れます。他にもタコや小型円盤、モンスターなどゾロゾロ登場。

⬇3面。海の中、たこを打ちながら墨をとろう。

⬇2面です。敵の円盤をさけながら上昇します。

不思議な動き

★★★★

内容のすぐれたゲームといえそうです。初めてトライしたときは、わけがわからずオロオロしていたという、オソマツな場面の連続。反射神経がものをいうんですね。

ゲームのポイントとしては、燃料補給のタイミングと射撃の腕前。油断しているとSASAが思わぬ方向に行ってコケてしまう。つまり、SASAを上にもっていきたいときは下に射撃し、右のときは左というちぐはぐな動きを要するゲーム。

精神分裂ぎみの人や神経の配分に自信がある人は、ぜひトライしてみたいソフトである。

を見たい人は、がんばって3面まで行ってみよう。これだと、たとえ邪魔をされても、憎めないから不思議ですね。　(J)

★★★

リチャード・シートンって知ってるかな？　話題の映画〝レンズマン〟の原作者、EEスミスの代表作〝スカイラークシリーズ〟の主人公なんだ。

SASAをやっていると、そのリチャード・シートンを思い出すのです。今では古典的ともいえる、フェイザーの反動を利用して空中を飛び回る姿に、ヤンヤヤンヤの大喝采を送ってしまいます。でもイイ気になって飛び回っていると、フェイザーのエネルギーが切れて地面に激突！　なんてムザンなことになるから気をつけてね。

最終面(第4面)に出てくる、無重力空間での大活劇は絶対のおススメ。もっともそこにたどり着くまでが至難の業だから、ウデのたつ友だちに頼ってしまうのもいいかもね。

(4面は、見ただけの話だったのか。)　(K)

★★★★

青い空、白い雲。ヘリコプターがのんびり空を飛ぶ中、突然の逆噴射感覚のキャラクタの動きにクラクラした。

今までのアクションゲームの常識を打ち破った動きがスゴイ。フェイザー砲の反動を利用し、敵の攻撃を防ぎ、かつ目標物を破壊するくせものゲームなのです。インベーダーゲームが得意な人でも、マスターするには時間がかかりそうですね。

不思議な感覚が味わえるだけでなく、音のほうも負けじとオモシロイ。特に、4面がリズミックでつい踊りだしたくなるほどです。

さらに、3段階にわけられたレベル設定がうれしいですね。上級者を自負するキミにはアーケードレベルがオススメものです。　(S)

無重力の中でイライラ、快感！

宇宙空間で銃を発射すると、その反動で銃を打った人間が反対の方向へ飛んでいってしまうことはご存知でしょう。この「SASA」は、そんな事実をちょっぴり盛り込んだゲームソフトだ。

無重力状態で動き回る難しさと、それに対するイライラで、慣れるまで時間がかかるけど、慣れてしまえば、他のゲームソフトでは味わえないようなキーボード操作のおもしろさを見いだすことができる。

一面をクリアするごとに、重力が違ってくるあたり、なかなかうまいシチュエーション作りだといえる。第1面では通用したテクニックが第2面でも必ず通用するとは限らない。そのあたりも計算に入れて、テクニックを考えると良いだろう。

サウンドもグラフィックスも決して派手ではない。しかし、独特のゲーム設定でおもしろいソフトにでき上がっている。たとえば、1面での、ヘリコプターを打ちながら壁も打ちくずさなければクリアできないという発想は新鮮だ。新分野のテクニックを発揮したい人にはオススメのソフトだ。

おすすめマークほい！

㈱デービーソフト 〒060札幌市中央区北3条西2丁目
カミヤマビル TEL011(251)7462
テープ 3,800円 ジョイスティック使用可

ゼクサス 光速2000光年

凄まじいスピードで展開するスペースウォーズ

果てしない大宇宙を舞台に繰り広げられるスペース・ウォーズ。最新迎撃機ゼクサス号の運命は、キミの操縦テクニックにかかっている！ 立体感あふれる画面は、まさにリアルそのもの。あらゆる方向から飛来する敵を次々に撃破し、敵基地に侵入するのダ!!

☗タイトル画面です。

☗リガラー（軽戦闘機）と戦うゼクサス号。

☗☟上の場面から下の場面に移り、迷路へ移動。

遊び方

まずテープをカセットレコーダにセットしてください。このソフトは自動的にマシン語プログラムをロードしてくれます。キーボードでRUN"CAS：と打ち込んだ後は、レコーダのプレイボタンを押したままにしておいてください。マシン語ロードからスタートまで自動で行います。

画面は果てしない大宇宙。画面中央に飛行する白い宇宙船がキミの操縦するゼクサス号です。ゼクサス号の操作はカーソルキーの→←↑↓のキーを用います。このゲームでのゼクサス号の移動可能な方向は8方向。↑と→のカーソルキーを同時に押すと右上に、↓と←のカーソルキーを押すと左下にというように、斜めの方向への移動もできるわけです。また、ジョイスティックを使用する場合はトリガーボタンを押せば開始できます。その場合のゼクサスの操作は、もちろんジョイスティックで行います。

さて、ゼクサスの武器ですがビーム砲が一門あるだけです。おまけにこのビーム砲は連射ができません。一度発射されたビーム砲は敵機に当たるか、スクリーン上から見えなくならない限りは次のビーム砲は発射できないというわけです。

こうしてゼクサス号を操縦するキミの前に敵機が襲いかかって来ます。複座の戦闘爆撃機ファーシルの編隊です。攻撃力は抜群で、しつこくしつこくゼクサスを追いかけます。ゼクサスは片っ端からこのファーシルを射ち落とさねばなりません。この編隊を全滅させると、敵の基地にやっとたどりつくことができるというわけなのです。

一回目に現れる基地では敵に襲われる心配はありません。しかしながらこの基地は迷路のようになって

⬆基地では壁にぶつからずに、うまく旋回しよう。
⬅ファーシル（戦闘爆撃機）が登場してきた。

⬇ゲーム・オーバー。1,480点でした。

おり、右に左に、そしてふた又にと予想がつかないほど入り組んでいます。うかつに飛行を続けるとゼクサスは壁面にぶつかり爆発——ということにもなりかねません。ゼクサスは高速で飛行するだけに気をつけましょう。

この基地を通過するのに成功すると、再び宇宙空間です。もちろん敵はゼクサスに攻撃を仕掛けてくるので気を抜けません。リガラー、メデューサなど次々に襲いかかる敵を全滅させ、第2、第3の基地を征服してください。先に進むにつれ基地内でもゼクサスに襲いかかる敵が登場します。ゼクサスの数は全部で10機。さあ、キミはどこまで進めるかな？

ハイスコアの手引き

ゼクサスは宇宙空間では画面の下半分の空間でしか行動できません。それだけに敵の攻撃からゼクサスを守ることは難しくなりますが、敵だって必ず画面全面に動き回るわけではありません。必ずアナになる部分、つまりは絶対に来ない場所があります。それは……自分で見つけてください。敵機が遠くにいるときに攻撃を仕掛け、敵機が近づいてきたらソコに逃げ込む。これでハイスコアが得られるわけです。

CHARACTER

●ゼクサス号——ビーム砲と高速砲を搭載した最新鋭迎撃機。スピードは光速2000光年という凄まじいばかりのものなのダ!!
●ファーシル——複座の戦闘爆撃機。攻撃力は抜群で、必ず編隊で攻撃を仕掛ける。
●リガラー——軽戦闘機。高い機動性をフルに活用しせ、単独でゼクサスに襲いかかる。
●メデューサ——重力偏向板を持ち、高速で不規則な動きでゼクサス号を攻撃する。

3D高速ゲーム

★★★ (A)

このゲームのメインテーマはおそらく、三次元空間をTV画面上に展開し、大宇宙の壮大な美と無限の神秘性を背景に超過激なスピード感をもってプレイヤーを興奮のルツボへご招待しようというものだろう（早い話がリアルということだ）。

だが、三次元というには多少無理がある。いわれてみれば、たしかにはるか彼方から敵機が攻撃してくるように思えるのだが、いわれてみなければ、何が何だかワケわからない。画面の展開を理解しようとオロオロしている間にゲームオーバーなのだ。おまけにやっと画面構造を把握したかと思えば、いきなりそれこそ何の前触れもなしにトンネルがでてくる。気が抜けない。ボクにはできない。

こういう脳が崩れだすようなゲームを超高速アクションゲームというらしい。テクニックを身につけるには1～2度精神科へ足を運ばねばなるまい。初診料も高いことだし、ボクはもうこれ以上続けません。

★★★★ (H)

パッケージの迫力で、まず感動！なにしろ大きくて、ゼクサスと遠目でもクッキリと目立つ。店頭に並んでいたら思わず手に取り、すかさず買ってしまいそうだ。

最近はパッケージやネーミング負けしているソフトがチラホラ出現している。名前はさしさわりがあるので出さないが、何回もガッカリした経験をつんでいるので、今回も一応、心がまえをして挑んだ。

超高速アクションゲームが三次元に大展開された！パニックだ！後から後からやってくる敵の攻撃に負けてしまう。やっぱりアクションゲームにはむかなかった。残念無念。しかし、アクションゲームが大好き人間には絶対オススメできる一本ダ。立体的で、ヤヤグラフィックスが物足りない点もあるが、MSX版でこれだけできれば文句はいえないだろう。夏休みの宿題や受験勉強、仕事でたまったストレス解消にイカガなもんでしょうか。

★★★★ (L)

宇宙ものっていうのはやっぱり迫力があって面白い。『スターウォーズ』などに代表されるようなスペースムービーの楽しさは、誰もがよく知っているところです。

このゼクサスはまさに宇宙感覚が楽しめてしまうゲームなのです。なにしろこのゲームは三次元構成。今まで平面のゲームしかやっていなかった人にはちょっとした衝撃といえそうです。画面のまん中からすごいスピードで敵機が現れてくるので、それをうまく避けながらミサイルを発射。ミサイルも中心に向かって撃たれるのでルートをよく予想して。ジョイスティックを使うことをお勧めします（でもこれやると親指がめちゃくちゃ痛くなるんだよね）。

あるポイントまでクリアすると次の画面に変わるんだけどこれがスゴイ。周囲の壁にぶつからないように迷路を抜けるのは意外と難しいのです。とにかくどんどん難しくなるから、飽きずにずっと遊べます。保証。

ダイナミックさをみごとに強調！

スターウォーズ以来、流行りだした撃墜ゲーム式、3Dタイプ・アクションゲームだ。このタイプのゲームの多くは舞台が宇宙空間と決っているようだ。

〝エイリアン対地球防衛軍〟的なストーリーにしてしまうのは、なぜだろう。もう少し別な世界を考えてもいいのではないだろうか。

たとえば、異次元空間にしてしまうとか、別世界をSF調にしてもいいと思うのだが……。

3Dのゲームの場合、メモリの多くを、そのキャラクタのシミュレーションに使用しなければならず、細かいグラフィックスに手が回らない。しかし「ザクセス…」の場合、途中に異次元トンネルをくぐり抜ける場面を設け、ダラダラした単調な場面に区切りをつける工夫がされている。

画面が単純なだけに、ダイナミックさが強調されている。細かなところを描写するよりは、動きのダイナミックさがこの種のソフトには大切なような気がする。スピード感や機動力のある画面がこのゲームの迫力につながっていると思う。3Dシューティングゲームの中では成功の部類だろう。

ジャレコ 〒141東京都品川区東五反田1-11-15
TEL03(445)6111
ROM 4,500円 ジョイスティック使用可

エクセリオン

広大なる宇宙を舞台に激しい戦闘が今始まる

宇宙世紀2千9百年。青銀河CP17ゼニス第6惑星エクセリオンは、かつて友好関係にあった第7惑星ゾルニの奇襲攻撃を受けた。ゼニスの平和を守るために、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは、つぎつぎと発進していった。合言葉はゾルニ軍の完全撲滅だ!!

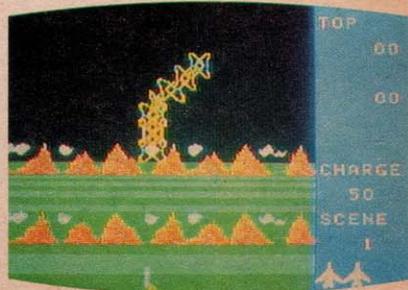
遊び方

本体の電源スイッチがオフになっていることを確認してから、ROMを差し込んでください。タイトル表示のある側を手前にしてください。

電源スイッチをオンにすると画面にタイトル表示がされます。1人で遊ぶときには[1]キーを押すか、ジョイスティックーのソケットに接続されたジョイスティックのトリガーボタンを押します。2人で交替して遊ぶときは[2]キーを押すか、ジョイスティック2に接続されたトリガーボタンを押します。

ゲームが開始したら、戦闘機ファイターEXを操作してください。移動はカーソルキーの[↑][↓][←][→]で上下左右に動きます。[↑][→]を同時に押せば右上というように、斜めの移動も可能です。敵が次々に飛来し、襲ってきます。ビーム砲で撃退してください。このビーム砲には2種類あります。デュアル・ビームはスペース・キーで、シングル・ビームは[GRAPH]キーを押すと発射できます。ジョイスティックの場合には、デュアル・ビームをトリガーボタンで、シングル・ビームは本体の[GRAPH]キーを押すと発射できます。

デュアル・ビームの機能は、2つのビームを同時に発射でき、チャージに関係なく撃ち続けることができます。命中するとチャージは増加していきます。

シングル・ビームの機能は、フルオートで連射でき、非常に強力な点です。ただし敵に命中しない場合はその数だけチャージが減っていきます。チャージが0になると、使用不可能になります。反対に、ビームを敵に命中させると、その数だけチャージされます。

ハイスコアの手引き

敵の宇宙船は種類が豊富です。その攻撃方法や飛行方法も種類によって違いますから、素早く見極めることが大切です。シーン1や4に登場する宇宙船クリスターやペグは並列に飛来して、攻撃してきます。その列に沿ってシングルビームを撃つことで撃退できます。回転飛行するサラマンダーやマッドルアーに対しては、距離を取ってデュアル・ビームで攻撃してください。

卓越した浮遊感覚

★★★★

インベーダーゲームが流行った頃、同じ動きしかできず、ビーム砲にやられるのを待つだけの悪役インベーダーがフビンでしかたなかった。ギャラクシアンになって、敵も多少自己主張するようになったとはいえ、500円の幕の内弁当で狩りだされる、映画のエキストラ(その他多勢)と大差はない。 (K)

ところが、このエクセリオンの悪役は、主役を喰ってしまった。ヤツタネ! もとより〝悪役は主役よりカッコイイ〟と信じて疑わないボクが、熱烈なラブコールを送ったのはいうまでもない。一度やりすごしたはずの敵が、Uターンして戻ってきたりすると〝キミはなんて賢いんだ〟なんてカーソル越しに頭をなでてあげたくもなる。

でも所詮、悪役は悪役。善戦むなしく、正義の味方の前に敗れ去ってしまうのです。可哀想な悪役クン。キミのファイトと、場を盛り上げてくれたことに4つ星をあげてしまおう。 (A)

★★★

基本的に反射神経をテストされるようなゲームは嫌いだ。なぜかといえば、指の筋肉が長期戦に耐えられず、あまりの鈍臭さに周囲の者から

⬆タイトル画面です。

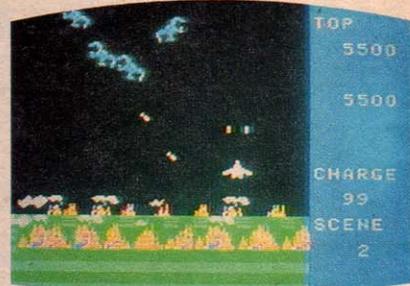
⬇ゼクサス号が、上昇した場面。

⬇クリスターと闘うファイターEX。

嘲笑を浴びるからである。要するにボクが悪いのだ。許してくれ。
エクセリオンもそういった、ボクの嫌いな反射神経ゲームである。だが、これはまあまあ好感のもてる反射神経ゲームだ。なにせ、僕でも数回やれば5ケタ得点できるのだから。単純なゲームだね。
とにかく射てばいいのだ。勉強も仕事も中東情勢もすべて忘れ、射って射って射ちまくればいいのだ。
それにしても反射神経ゲームの得意な人が、あの恐るべき指の連続運動のクセが抜けずに、思わず電車の中かなんかで両手を突き出し指をピコピコさせたら気色悪いだろうな。変質者だね。だからそれを防ぐためにも、ゲームが終了したら勉強や仕事や中東情勢を考えるよう心掛けてほしい。

⬇デュアル・ビームを打ちながら、上昇中。

⬆クリスターが、方向転換をした瞬間。

⬆サラマンダーが、襲ってきた。

⬆サラマンダーにデュアル・ビームを打つ。

CHARACTER

●ファイターEX——あなたが乗り込む新鋭迎撃機です。その武器はデュアルとシングルの2つのビーム砲です。
●クリスター——最初に戦うゾルニ軍の宇宙船。飛行形態は蝶のようにヒラヒラと動く。
●サラマンダー——回転攻撃をする羽を持った攻撃機。
●マッドルアー——ゾルニ軍の攻撃機の中では古典的な形の小型円盤だが、その攻撃は変幻自在。
●その他SCENEが進むにつれ難点がたくさん登場しますよ。

★★★★　(H)

グアムのゲームセンターでは、今、パックマンとギャラクシアンが全盛だ。新聞では、ゲームセンターの青少年への悪影響を論じている。
私は東京への復帰作戦の一つとして、ゲームセンター通いを始めた。エクセリオンとの出会いは、そんな風に始まった。
エクセリオンの円軌道を描いて移動できる点が好きだ。「好きこそ、ものの上手なれ」とか昔の人がいったけど、私の場合はタダの好きだけに終始して得点がイマイチぱっとしない。まあ、3万点がせいぜいだ。
出会いは偶然だったけど、良い友人になれそうだ。ただ、欠点をしいてあげれば、ファイターEXが白色のため画面の下部に位置したとき、非常に見えにくいということだ。グラフィックス自体は、わりとキレイにできているのでオシイと思う。最近は目の悪い人が多くなってきているのでそんなところも工夫して欲しかった。でも、好きです。フフフ…。

シューティングゲームの最高峰

インベーダー、ギャラクシアンなどを第一世代のシューティングゲームとすれば、この「エクセリオン」は、第二世代のゲームといえる。
特に敵の動きに進歩が見られる。たとえば、クリスター、ペグなどの円運動的な動きや、サラマンダー、ダイバリアンの上から降りてくる直線的でない複雑な動きは、ソフトウエアの進歩によるものと考えられる。また、プレイヤー自身（ファイターEX）も、インベーダーのような（皆さんも覚えてると思うが）直線的な横の動きだけでなく、上下左右、旋回などの動きが可能になった。少なくともいままでのゲームの操作性よりも数段上をいくものだ。
追いかける、逃げるなどの動きが、ワンパターンでなく、その場面のドッグファイトによって、いろいろ操縦法を変えることができるのは、ゲームに迫力が出てくる感じがする。ゲームセンターにあるものよりは、多少見劣りするがMSX版ではこれで十分だろう。
この種のシューティングゲームが増えてくれれば、もっとおもしろくなるだろう。

株ナムコ　〒144東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル
TEL03(736)1211
ROM　4,500円　ジョイスティック使用可

パックマン

モンスターをマイてエサを食いつくせ！

迷路に並んだエサを次々に食べる黄色いパックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの間に起きる手に汗握る追撃戦。
点滅するパワー・エサを食べれば立場は逆転だ。イジけたモンスターをやっつけちゃえ。今や世界的なアイドルになったパックマンの登場だ!!

遊び方

このゲームでは特別に表示は出ませんが、ジョイスティックも使用することが可能です。タイトル画面が現れたところでカーソルキーでプレイをする場合にはスペースキーを、ジョイスティックを使いたい場合にはトリガーボタンを押してください。これであなたの希望どおりの条件でゲームができるというわけです。

ゲームの方法を説明しましょう。主人公は黄色いパックマン君。彼のいる迷路にはエサが並んでいます。このエサを食べていけば得点になります。パックマン君の移動はカーソルキーの→←↑↓、又はジョイスティックの操作で行います。

しかし、パックマン君は安心して食事をしてはいられません。彼をつけ狙う悪いモンスターが、4匹もいるからです。捕まるとアウト。おまけにパックマン君にはモンスターと戦う武器もないので、ただただ逃げ回らなければならないのです。

でも、エサの中にはひときわ大きな"パワー・エサ"というものがあります。このパワー・エサを食べるとパックマン君とモンスターの立場は逆転。今度はパックマン君が青白く変色したモンスターを食べる番です。1匹食べると100点、2匹目だと200点、3匹目400点、4匹目は800点と、モンスターを食べるにしたがって得点ははね上がります。しかしながら、このパワー・エサの威力もあまり長くは続きません。青白いモンスターたちは点滅を始め、やがて元の色にもどってパックマン君に再び襲いかかってくるのです。

おまけに、パックマン君に食べられちゃったモンスターも目玉だけが生き残っていて、これが凄まじいばかりのスピードで迷路中央にあるモンスターの館に帰りつくや、今度は元の色のモンスターとして復活！つまり、復活したモンスターは、再び、パックマンを襲ってくるというわけなのです。

パワー・エサの威力がなくなった後のパックマン君に残されたサバイバルの方法は唯一つ。逃げ足だけです。でも、ご安心を。迷路の左右にはワープトンネルが付いているので、追いつめられたときにはココに逃げ込むという奥の手もあります。ただし、このワープトンネルを使えるのはパックマン君だけじゃないってことを頭の中に入れておく必要が

⬆いよいよ、モンスターが部屋の中から出てきた。

⬆スタート場面。迷路に並んだエサをモンスターをさけながら食べよう。

⬆タイトル画面。

ありますが。エサを全部食べればー面クリア。そして、次の面に進むことになります。
また、中央に現れるくだものを食べるとボーナス点が、加算されます。

ハイスコアの手引き

敵と戦う武器を持たないパックマン君は、パワー・エサを上手く使わなければなりません。迷路の4隅に置かれたパワー・エサをいつ食べるのか、ハイスコアを上げようとする人にとって、その時期は常に考えておかねばならない問題です。できるだけ4匹のモンスターを引きつけておいて、もう危い！ といった時に初めてパワー・エサを食べるようにしましょう。モンスターは食べ残してはなりませぬ。
そして、突然、モンスターの出てくる部屋の下方にイチゴやサクランボが登場します。モンスターをうまく、さけながら食べると、ボーナス点が加算されるので消えないうちにガンバッテ、クリアしましょう。ハイスコアはキミのものです。

●パックマン――アメリカではテレビで彼の主演するアニメ番組ができるほどの人気者。迷路に並んだエサを食べていれば満足という平和主義者なのです。でも、パワー・エサを食べるとモンスターと戦う正義の味方に変身、大活躍をするのです。
●モンスター――迷路に迷い込んだ人人に襲いかかる悪い奴。パワー・エサを食べたパックマン君にやられても、目玉だけは館にもどり復活しちゃう、しつこい奴なのです。

CHARACTER

⬆楽々、エサを食べているパックマン。

⬆パワー・エサを食べ、モンスターの色が変わった。

⬆ボーナス点になるイチゴが登場。

なつかしのゲーム

★★★★ (L)
このゲームカートリッジはパッケージがとにかくカワイイ。それだけで私なんかは、もう好きになってしまうのです。パッケージって大事ですよ(ソフトメーカーさん、よろしく)。
で、画面の方も期待どおりカワイイ。パックマンを狙うモンスターも、キョロキョロする目玉が愛敬いっぱいでなかなか憎めないのです。でもゲームの展開はとってもシビア。ちょっと気を許しているとすぐモンスターにつかまっちゃって、私なんかー面クリアするのに何度トライを繰り返したことか……。でもこれは単に私が鈍いからいけないだけなのです。
迷路が細かく曲っているので、上下左右に素早くキーを押し替えていかないとすぐいき詰まってしまいます。あせりは禁物。全部エサを食べ終わったときの快感はなかなかのものです。2面クリアするとパックマンショーが出てきて、これがまたカワイイから何とかここまではいきたいもんです。

★★★ (S)
「エッ～、パックマンやったことがないの」「生きた化石だね……」
ゲームセンターでひたすらエサを食べ続けたパックマン。肥満体になるとかわいそうと思い、そっとしといたんだ。というのは真赤なウソ。受験でおとなしくしていただけの話。
あれから何年たったのだろうか。ゲームソフトというものはおもしろい。レコードだったらそろそろ廃盤になってもおかしくないものが、こうして発売されるのですから。
内容的には、オリジナルのコピーということでインパクトが弱い。また、スプライト処理があまいのだろうか、多少色が抜ける場面が見られた(パックマンが一瞬消えたりする)。
改良バージョンが多量に出回っているアクションゲームの中にあっては苦戦をしいられそうだ。
でも、パックマンにエサを食べさせようとして、百円玉をパクパク大量に食べられた人。雪辱戦をおのぞみの人にはオススメものですね。

★★★★ (T)
パックマンはゲームセンターではやったもので、もう見かけることはほとんどない。
MSX版のパックマンはゲームセンターのものとほとんど同じで、なかなか楽しめるスグレゲームである。しかし、新鮮さという点では、ゲームセンターのリメイクということでマイナス点になるだろう。
ゲーム以上に関心したのは、パッケージとROMカートリッジにあるラベルである。パッケージは、カートリッジと同じ大きさで、とてもコンパクトである。箱が大きくないことで、カートリッジの整理に便利である。余計なスペースを必要としないのがうれしい。また、カートリッジにあるラベルのイラストがゲームの楽しさを適格に伝えてくれる。
ゲームはリメイクでも、細かなところの配慮がうれしい。オリジナルゲームになればもっと楽しいソフトが期待できそうですね。ガンバッテください、ナムコさん。

新鮮さはないがノスタルジック

ゲームセンターでウケたゲームを、パソコン向けにリメイクして再デビューさせるのは、よくある手法だ。MSX版でもマッピーやギャラクシアンなど数多くある。
ユーザーにとっては、内容が分かっているので安心して購入でき、メーカーサイドとしては、当然、売れる自信のある商品だから、リメイクということになるわけだ。
そのため、T氏のいうように、〝新鮮さ〟という部分ではどうしても損をしてしまうのは否めないし、MSXマシン専用に開発されたソフトと比較すれば、グラフィックスやスプライトの処理でもマシンの特性を生かしきるのは難しいというわけだ。
一時期は、〝パックマンフィーバー〟とまで呼ばれたパックマンの人気だったが、MSX版でも、再び人気を集めそうな気配だ。
今では、ゲームセンターで流行したソフトは、ほとんどMSX版にリメイクされている。将来的には、ハイパーオリンピックのように同時に人気が上がるソフトが多くなるだろう。
新鮮さはないが、ノスタルジアを求める人にオススメしたい。

今月の評論家のプロフィール

T 最近、大所帯になったMSXマガジン編集部を大忙しで切り回す編集長。このところ、まっ黄色の車で通勤、なかなかウケているようです。ブレーキ踏むのがめんどうくさい、などと恐ろしい人です。

J 先日、オートフォーカスのカメラを編集部で購入したのですが、使ってひとこと「どこにピントが合っているのか、よく分からないワ」、とのこと。やたらに自動の機械も確かに困りものです。

L 『山椒は小粒でピリリと辛い』とか申しますが、この女性もそんな感じです。一見、高校生でも通りそうなのですが、見ると聞くとじゃ大違い。なかなかシビアな人なのです。

K この人の評価、SFマニアの人にはなかなかうけそうです。ときどき専門用語や専門人名（こんな日本語はないけれど）が登場して、マニア心をくすぐるのでしょう。これもまた、ひとつの視点です。

S この前、マコズCCCの写真撮影用の楽器にうもれて、うれしそうな顔をしていた（ように見えた）けれど、やっぱり好きなんですねえ。こんど機会があったら、ウデのほうも披露してください。

H 今回の原稿は結構早くって、原稿督促レディのこの女性もほっとしているようです。イラストあり、写真あり、色々な人の評価原稿ありでソフトレビュー大忙し。

A 出版業務室という、比較的お堅い仕事をしている部所の人。そのせいか、独特の視点でソフトを観察してくれたようです。なかなかユニークな批評ありがとう。

協力感謝

どんなソフトウエアでも、それを作り出す苦労というのは大変なものです。ちょっとしたゲームソフトでも、ゲームのストーリーを考え、シチュエーションを決め、キャラクタをデザインし、動きをシミュレートする。さらに、どんな場合にもトラブルが起きないように論理バグをチェックして、ようやくソフト本体（まだ形にはなっていません）の完成です。それからROMなりテープなりの媒体にうつし、説明書を製作し、パッケージを作る。これで製品として世の中に登場する形になるわけです。

ソフトを評価する場合に見えるのは結果だけですし、批評する人たちは〝結果〟に注目しなければならないのです。できるだけユーザーの目で見ようとしている評論家の皆さん、ご苦労さまです。これからもよろしく。

NOO!

★の意味

★……一考の余地あり
★★……もう一声
★★★……一応OK
★★★★……結構いける
★★★★★……最高！

このソフトレビューでとりあげるソフトは、既に販売されているもの、あるいは今月号発売日までに販売開始が予定されているものです。

とりあげるソフトは、おもしろいかどうかというだけでなく、話題性、斬新さ、有用性、操作上の問題、ユーザーのニーズへの合目的性なども選考の基準となっています。もちろん、パソコンショップなどの売上げも重要なポイントですし、編集スタッフ自身の印象も大切にしています。

なお、ソフトに関するお問い合わせは、各メーカー宛にお願いします。

方向はユーザーの声に導びかれるのです。

梅雨の晴間に見える空は、もう本格的な夏の色です。Tシャツやタンクトップが好きな人たちにとっては、待ちに待った季節の到来です。ビーチサンダル、かき氷、そして風鈴の音、夏のにおいを感じさせてくれるステキな小物たちです。

MSXの規格が発表されて、まる1年になります。もうMSXも満1歳になるわけです。マシンが発売されたのはもう少し後になりますから、実際には1年に満たない期間で、これだけ多くのマシンがユーザーに渡り、ソフトが開発されたことになります。これはMSXの持つ互換性や数々の機能が評価された結果でしょう。また、これだけの期間で多くのソフトを開発したソフトメーカーのパワーにも頭が下がります。

確かに、現存するソフトすべてが大好評というわけではないでしょうし、リリースしたソフトが皆ヒットした、というソフトメーカーはごく少数でしょう。でも、ユーザーのそういう選択が、ソフトメーカーへのフィードバックとなって、次の製品の方向づけがされるのです。

どんな商品でも、ユーザーの声がある程度製品の方向を決定するのです。ですから、もしも出来の良くないソフトが市場に出たとしても、そのソフトが販売されるに至った原因の一部には「ユーザーの声」があったと考えてほしいのです。

ソフトウェアの開発には時間がかかります。1度方向づけられるとなかなか変えられません。気をつけて。

読者の皆さんにお願いします。皆さんが街で見かけたソフトウェアや、雑誌やカタログで見つけたソフトなどで「これはおもしろい」とか、「これこそ最高！」みたいなものがあったら編集部までお知らせください。特に教育ソフトやビジネスソフトなら大歓迎です。

今月のひとこと **ゲーム以外のソフト、がんばってほしい。**

NEWS

●サンヨーMPC 5●三菱ML F120●キヤノンV 20●ナショナルCF 3000

REVIEW

●サンヨーMPC 11

ライトペン機能が人気のサンヨーWAVYシリーズに、弟分のWAVY5が加わった。価格を抑えるために、付加機能をできるだけ減らし、基本に忠実なつくりになっている。それでもRF出力を標準装備。将来のシステム拡張にも十分対応できる、2スロット方式を採用した。キーボードの質感も上々で、"レベルに合わせて少しずつ進んでいきたい"なんて人におススメだ。

ちょっと欲張った2スロット。サンヨーのMPC-5は、MSXの標準機だ！

マットブラックの外観も美しいサンヨーのMPC-5は、価格を抑えた16KRAMマシンだ。キーボード部のグレーのカラーリングも上質で、最小システムのMSXとは思えない高級感がある。

縦に2つ並んだカートリッジスロットの関係で、奥行きが若干長めだけど、デザインでうまく処理してあるから、写真で見てもそれほど気にならないね。逆に奥行きがあるおかげで、キーボード部分を薄くつくれるなんてメリットもある。

キーボードの厚さについては、MSXではあまり問題にされてないけど、プログラムを打ち込んだりするなら、ぜひとも気にして欲しい。長時間のタイピングに耐えるには、薄型のキーボードの方が絶対に有利なんだ。16ビットの高級マシンが、セパレートタイプのキーボードを採用しているのも同じ理由。大きな電源部がキーボードの下にあったら、コンパクトなマシンはできないものね。

キーボード本体は薄型だけど、一つ一つのキーは肉厚で良質。ステップスカルプチャー方式だから、指にも馴染みやすい。ファンクションキーやストップなど、よく使うキーはひとまわり大きくする気遣いもウレシイね。

MPC-5のカートリッジスロットは2つ。つまり一つはシステム拡張のためだけに使えるってことだ。増設RAMカートリッジを差したり、プリンタインターフェイスを付けたり、ディスクを接続したりと、その時々の自分のニーズやレベルに合わせて使いこなしてくれ。余分なものを取り去ったシンプル設計だから、自分の好みでシステムアップする楽しみが味わえる。

コンポジット出力の他に、RF出力も標準装備しているから、ニューメディア対応のテレビがなくても安心。MPC-5をVHSのアンテナ端子につなげば、お部屋のテレビがコンピュータのモニタに大変身しちゃう便利さです。

MPC-5の価格は5万9,800円。全国のパソコンショップで発売中で〜す。

➡↑と↓が近いので使い易いカーソルキー。

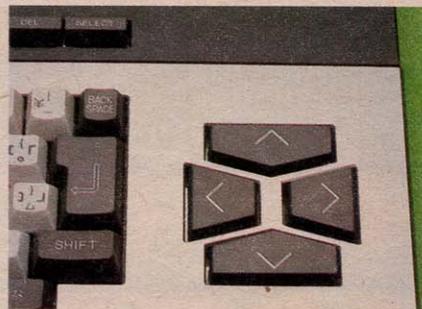
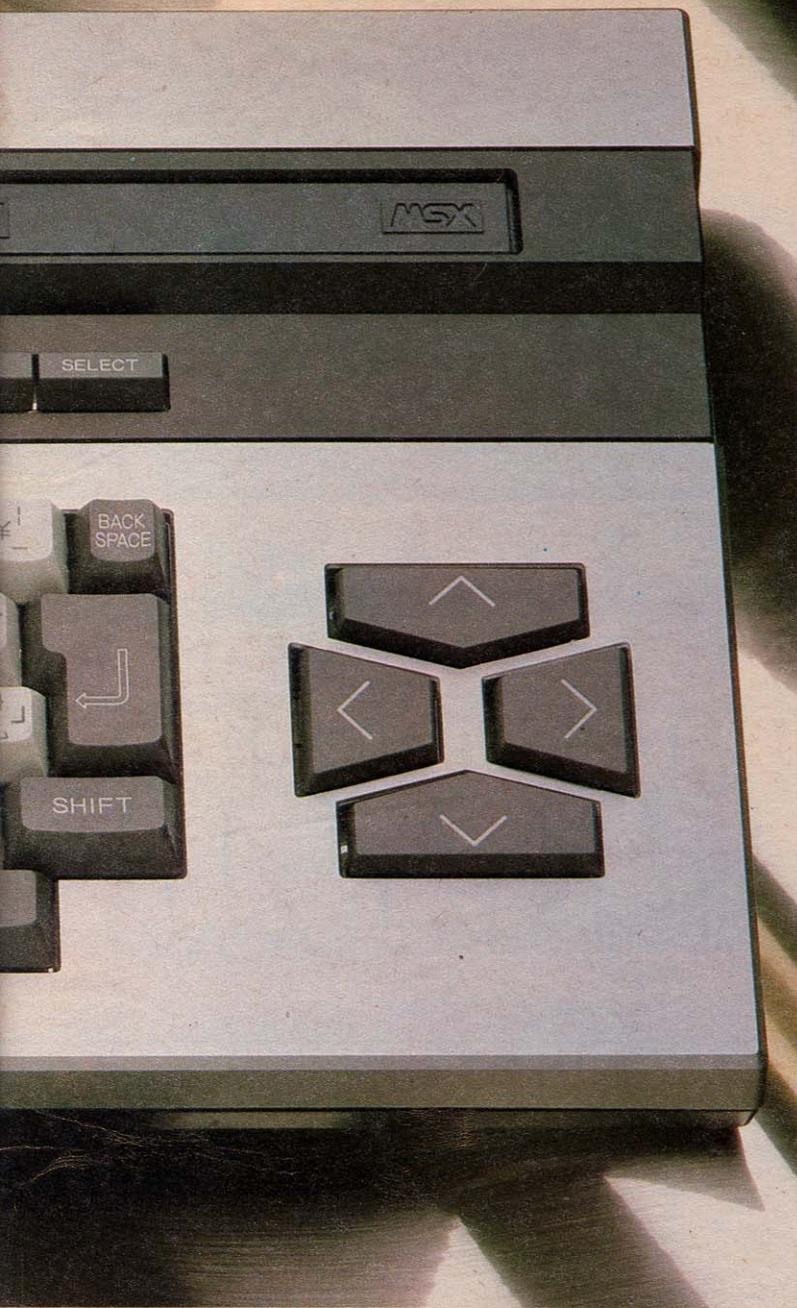
⬆2つのカートリッジスロット。拡張性バツグン！

⬆左からリセットボタンとジョイスティックポート。

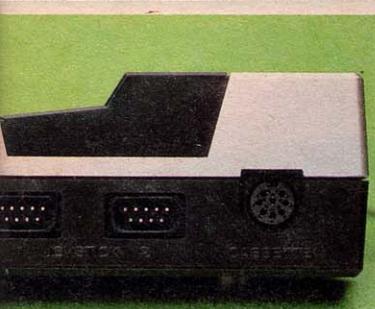
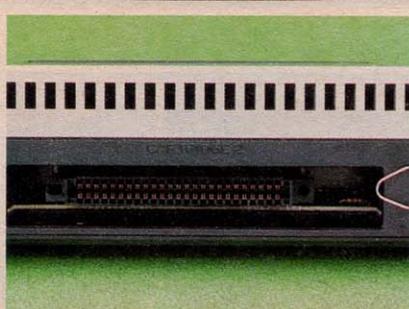
⬆左からカセットＩＦ、音声、映像、ＲＦ出力端子。

⬆ステップスカルプチャータイプのキーボード。

三菱から、とれたてのレタスが届いたよ。ML-F120新登場!

MSXに、とっても新鮮な仲間が加わった。その名も"レタス"。これからコンピュータを始めようなんて考えてるキミに、ピッタリのニューマシンだ。RF出力やプリンタインターフェイスも標準装備。本体後面には2つめのカートリッジスロットも用意され、ディスクシステムへの拡張も余裕だね。また簡易言語C-BOLも内蔵され、買ったその日から"家計簿"や"住所録"に利用できるのも魅力的。

⬆ユニークな形状のカーソルキー。大きくて便利!

⬆白いオーバーレイシートは、C-BOL専用。

⬆赤い"ML-F120"の文字が、キマッテルね!

⬆左から汎用I/Oポートとカセット I F。

⬆本体後面に設けられたカートリッジスロット。

⬆左からプリンタ I F、音声、映像、R F出力。

〝レタス〟という、なんともユニークなネーミングのマシンが三菱から登場した。英語の〝Let us〟が本来の意味で、積極的になにかに取り組もうという気持ちが表れているね。〝BASICをマスターするぞ！〟なんて意欲に燃えているキミに、ピッタリのマシンじゃないかな。

テレビとの接続は、RFコンバータ内蔵だからアンテナ端子でOK。ビデオ入力のない、家庭用テレビでもそのまま使える。

将来ワープロシステムなどへの拡張を考えてるキミにも、満足のいく2スロット設計。2つめのスロットが本体後面にあるので、見た目もスッキリしてるね。漢字ROMカートリッジや、ディスクのインターフェイスカートリッジなどを、差しっぱなしにするのに向いてます。

キーボードは本格的なステップスカルプチャータイプを採用。〝キャップスロック〟〝グラフィック〟〝かな〟キーも大きめにレイアウトされ、長〜いプログラム入力にも、自信を持って挑戦できそうだ。

〝コンピュータをゲームだけでなく、ホームユースにも活用したい〟なんて考えてるなら、レタス内蔵の簡易言語C-BOLがおススメ。電源を入れたときに現れるメニューは全部で9つ。C-BOLを使って作られた〝メモ〟や〝健康管理〟をはじめとして、C-BOL自体やBASICをカーソルで選択する。プリンタポートを利用した、ロボット制御命令なんてのもあるから、興味のある人は一度マシンをいじってみてね。

本体内蔵のRAMは32K。BASICのプログラムを作るにも、市販のソフトテープをロードするにも、余裕の持てる大容量だ。

レタスの正式名称は、ML-F120。5月21日から発売してるから、もう手に入れてルンルンしてる人もいるのかな。価格6万4、800円

洗練されたデザインと、小粋なホワイトボディで評判のキヤノン"V-10"に、上位機種の"V-20"が加わった。黒を基調としたボディカラーは、プロフェッショナルユースをイメージ。本体内蔵の64KRAMとあいまって、ゲームだけでは終わらせて欲しくないマシンだ。"V-20"とディスクシステムでワンセットと考えて購入してくれ。サーマルプリンタも発表され、今後の拡張が楽しみだ。

キヤノンのV-20は、64KRAM内蔵の黒い奴

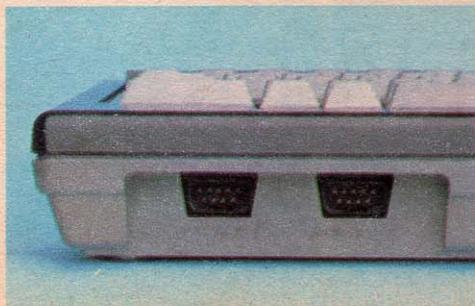
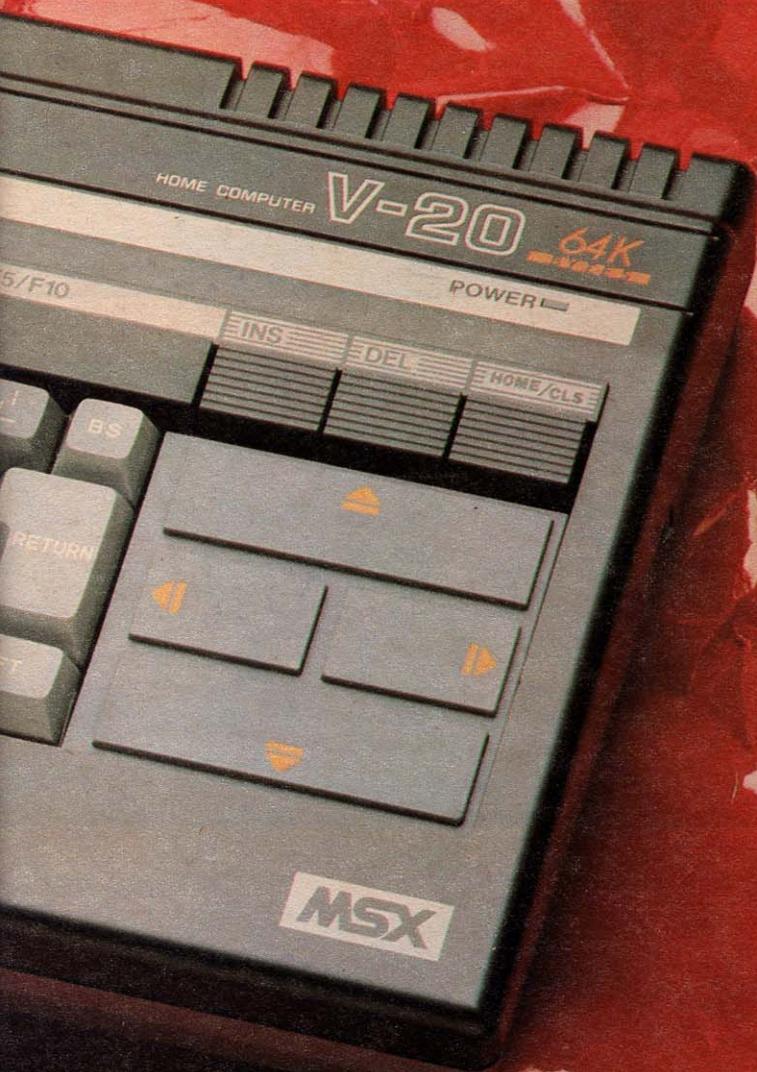
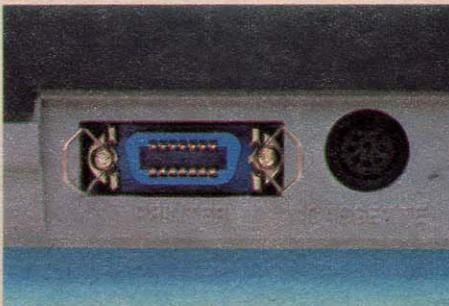
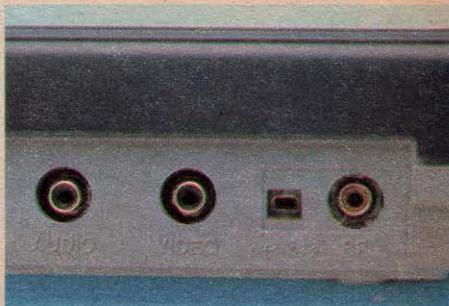
32KRAMを中心とした今までのMSXを第1世代とするなら、〝V-20〟をはじめとする64KRAMマシンは、MSX第2世代といえる。

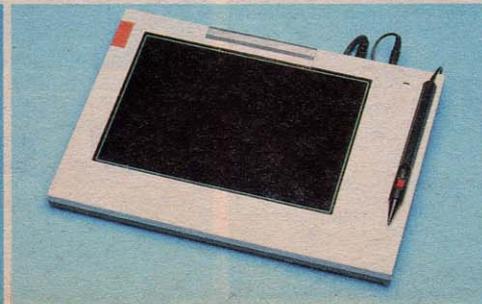
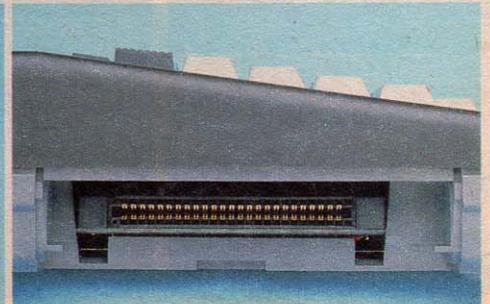
BASICで使えるメモリは32K、実際にはワークエリアなどで少し減って28Kくらいだ。たとえ本体内部に64Kのメモリを持っていても、BASIC ROMとアドレスが重なってしまうので、使えるRAM容量に変わりはない。これでは、せっかくのマシンも宝の持ちぐされだね。

64KRAMマシンが話題になっている理由は、MSX-DOSが起動する唯一のマシンだから。BASICC言語だけでなく、FORTRANやCOBOLといった、高級言語もDOSがサポートしてくれる。CP/M-80やMS-DOSとも互換性があるから、16ビットマシンなどで作ったファイルを、そのまま利用することも可能。豊富なビジネスソフトが、MSXでも使えるようになるってことだ。

キヤノン〝V-20〟の魅力は、大容量のメモリだけでなく、拡張性の良さにもある。カートリッジスロットが2つだから、1つをディスク専用にするなんて贅沢だってできるね。

プリンタインターフェイスは標準装備。RFモジュレータも内蔵されているので、本体以外に買い足す必要はない。

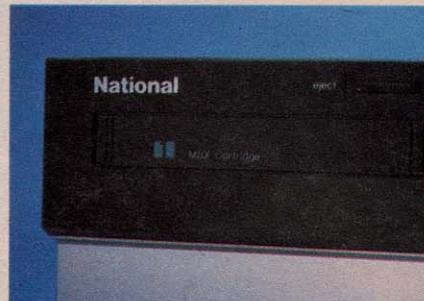
〝V-10〟で好評だったキーボードもクリック式になり、よりマニアックになった。〝電動タイプライタ感覚〟とでもいっておこう。MSXをビジネスに応用したい人に、6万4、800円で、7月1日より発売中。

⬆前面に設けられたジョイスティックポート。

⬆プリンタIF内蔵！ 右はカセットIF。

⬆左から音声、映像、RFの各出力端子。

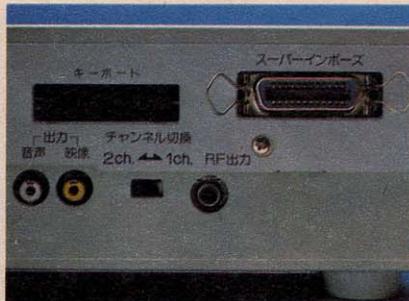
⬆期待のグラフィックサーマルプリンタ。近日発売。

⬆発売予定のタブレット。価格などは未定です。

⬆本体左側面のスロット。未使用時はフタがつく。

本物の(?)キングコングを撮影するため、できたばかりのマシンを抱えてアメリカへ飛んだ松下。そのかいあって CF-2000 を持ったキングコングは、すっかりお馴染みになった。今回ラインナップに加わったCF-3000は、64KRAM内蔵、セパレートタイプのキーボード採用と、マニアックに変身。"MSXでどこまでできるか" なんて考えてるキミ、CF-3000に挑戦してみないか！

松下の第2弾、CF-3000は、セパレートタイプのキングコングだ！

⬆完全独立のテンキー。データ入力に威力を発揮する。

⬆これがコンポ感覚あふれるテクニクスシルバー。

⬆ソフトインサートコネクタ方式採用の前面スロット。

⬆プリンタIFと21ピンＲＧＢ出力端子。

⬆スーパーインポーズも将来可能になるヨ。

⬆本体左側面のカセットＩＦとジョイスティックポート。

64KRAM、プリンタインターフェイス、21ピンアナログRGB出力内蔵。完全独立テンキー付きのセパレート型キーボードなど、MSX大好き人間が聞いたらヨダレを流しそうなのがCF-3000。〝MSXで考えられるあらゆる機能を盛り込んだマシン〟といったら、そのスゴサをわかってもらえるかな。

CF-2000で好評だった、2つのスロットを標準装備。新開発の〝ソフトインサートコネクタ〟を採用しているので、カートリッジを軽く押し込むだけで自動的にセット。右上の〝イジェクト〟ボタンを押せば、簡単に引き抜ける。今までのように満身の力を込めてカートリッジの抜き差しをする必要や、コネクタ部分がすり減る心配もないから安心だ。

キーボード部に設けられたテンキーは、従来のキーボードから独立しているので、〝かな〟キーの状態に関係なく使用可能。〝-20〟と打つつもりが〝アイノ〟になった、なんて間違いもなくなるヨ。

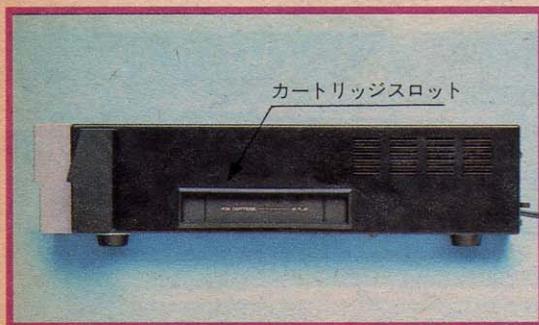
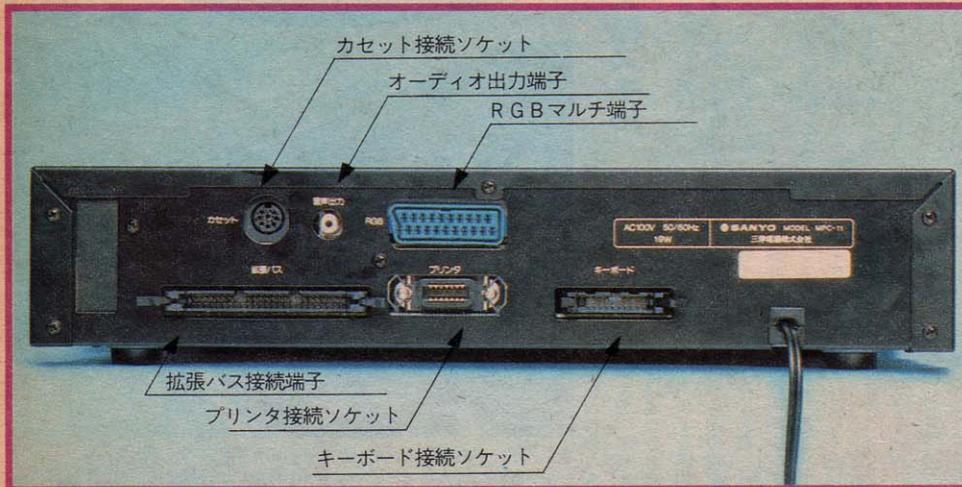
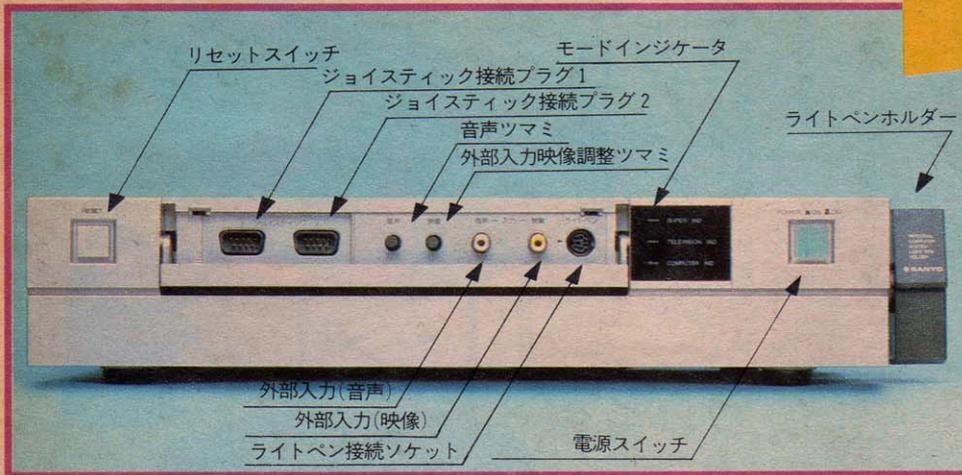
モニタやプリンタなどの周辺機器との接続端子は、すべて内蔵されている。コンポジット出力はもちろんのこと、RF出力、RGB出力、プリンタインターフェイス、そして電源コンセントまで。将来ユニットが発売されたときのために、スーパーインポーズ端子も用意する親切設計だ。自慢の2スロット装備だから、ディスクへの対応もラクラク。64KRAM内蔵だから、将来ディスクが発売されたなら、さらに応用範囲が広がるね。

カラーはブラウンとシルバーのツートーン。オーディオ機器とセットアップしても異和感がないように、〝テクニクスシルバー〟と呼ばれるものを使用している。

コンピュータをよく知っている人におススメのCF-3000の発売は7月中旬。価格は7万9,800円。

インポーズ＆スチル機能

SANYO MPC-11

第1弾、MPC－10で大人気だったライトペンを中心としたグラフィックス機能をさらに強力に。スーパーインポーズ、フレームバッファリング＆スチルなど充実した装備。テンキー付属の分離型キーボードや開閉式のパネルで高級機のイメージを。

MSXマシンをいかにしてホームユーズに適応させてゆくか？　これはMSXマシンを開発するメーカーにとって、最も重要な問題であろう。それはまた、各マシンの個性となってあらわれる部分であり、各メーカーの主張となる部分でもある。

このMPC-11は明確なポリシーに貫かれたマシンだといえるだろう。ビデオ信号のとり入れ、EIAJ21ピンによるアナログRGB出力、スーパーインポーズ機能、そしてMPC-10でも大人気だったライトペンなど、グラフィックスツールとしての機能がかなり前面に押し出されている。また、付属のライトペンソフトも、このMPC-11用に作り直されたものである。

MPC-5（WAVY5）、MPC-10（WAVY10)、MPC-11（WAVY11）というシリーズの頂点に立つマシン、MPC-11。どのようなプロフィールを見せてくれるだろうか。

シリーズの頂点

外観は一見してWAVYシリーズの最上級機種とわかる、しっかりしたものだ。シルバーメタリックのフロントパネルを持った本体、黒いキートップに白文字のキーなどはこのシリーズのアイデンティティである。本体、キーボード分離型のため、マシンレイアウトなどにはかなりの自由度がありそうだ。

キーボードは薄く、机上などに置いた場合にかなりしっくりくる感じだ。

このキーボードの最大の特徴は、MSXマシンの中で唯一、標準で装備されたテンキーだろう。本来テンキーというのは0〜9の数字キーをひとまとめにしたもの（10キー）をさすわけだが、一般的にはそれにカンマやピリオド（小数点として使用する）を加えたり、場合によっては計算用の記号などを加えたものもテンキーと呼ばれる。電卓などを考えればわかるように、数値入力にはかなり便利なものだ。ホームオートメーション、たとえば家計簿のようなソフトには最適だろうし、キーボードアレルギーのある人々にとってもテンキーならば問題はないだろう。

本体の右側面には角度が変えられるライトペンホルダーが付く。またカートリッジスロットも右側面に装備されている。

本体の正面パネルの一部は開閉式のシーリングパネルとなっており、その内側にジョイスティック、ライトペン、VTRからの音声・映像、それぞれの接続端子と、とり入れる音声・映像の調整ボリュームがある。必要のない場合はパネルを閉じておけばよい。このあたり、なかなか芸が細かい。

分離型の本格派キーボード。テンキーが付属し、カールコードで接続。裏面のくぼみはカールコードの収納用。

RGB出力

MPC-IIの映像、音声の出力はEIAJ規格の21ピンアナログRGBが標準である。『RF・ビデオコンバータ』も周辺装置として用意される見込みだが、やはりこのマシンの性能を最大限にひき出すためにはアナログRGBに対応するモニタTVを使いたい。特に同時期に発表されたC-15VCI（9万5、000円）はサンヨー『コスモシリーズ』の最新のもので、このMPC-IIとデザイン上でも素敵なマッチングがとれそうだ。

21ピンアナログRGB入出力はRGBマルチ入出力とも呼ばれ、MSXマシン以前の各種パソコンで使用されていたTTLレベルのデジタルRGBとは一線を画すものである。R、G、Bそれぞれの信号はアナログでコントロールされるため、特に中間色の表現には絶対に有利な方式であり、また、このアナログRGBによる入出力は3/4インチVTRや1インチVTRなどにも使用される高精度なものでもある。

インポーズ&スチル

MPC-IIの魅力はなんといっても、そのスーパーインポーズ機能とフレームバッファリング・スチル機能にある。

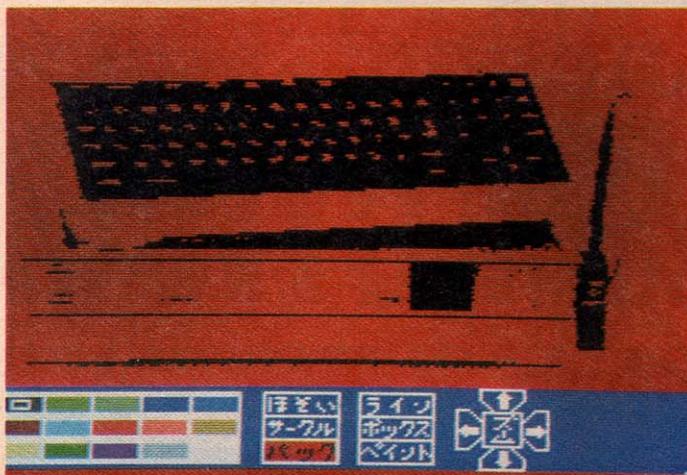
スーパーインポーズ機能に関しての操作はおそろしく簡単である。ようするに、キーボードのテンキー上部に並んだ3つのボタン、[SUPER]、[TV]、[COMPUTER]、のうち、[SUPER]を押すだけである。これで画面上の透明色部分にVTRなどからの映像がインポーズされるわけだ。[TV]、[COMPUTER]も同様で、それぞれ外部からの映像のみ、コンピュータの出力のみに対応する。もちろん音声も同時に切り換わる。スイッチはタッチタイプ。現在のモードを示すインジケータは本体の正面パネルにあり、LEDが点灯するようになっている。

フレームバッファリング・スチルというのは入力された映像を1枚の静止画像としてとり入れる機能である。MPC-IIでは、それを明度によって2色に分けてとり入れる（ある明度より高い部分はA色、それ以下の部分はB色という具合）。その境界値つまりスレッシュホルドを調整するのが、フロントパネル内の映像コントロールボリュームである。

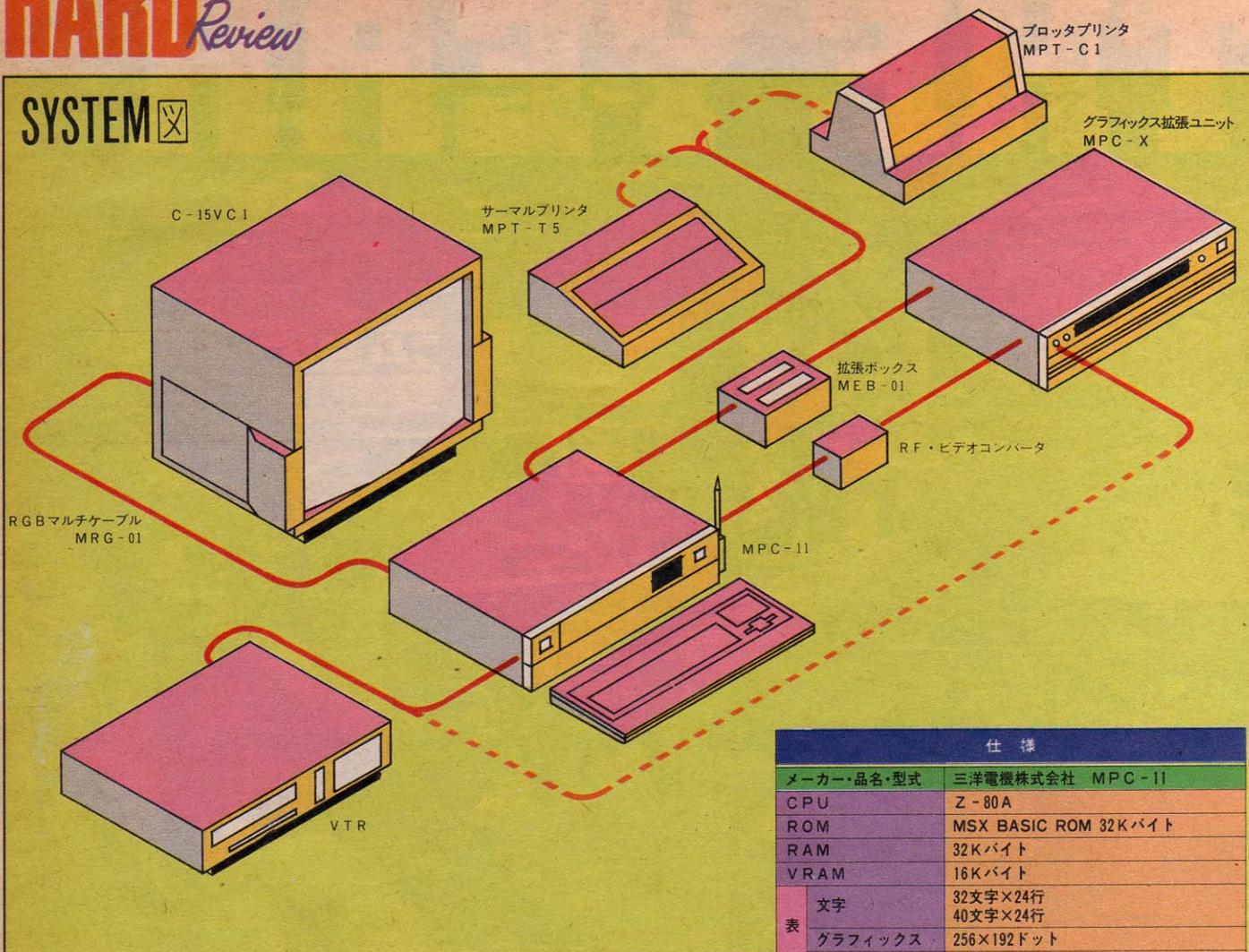
この機能は付属のライトペンソフトでコントロールされる。スーパーインポーズほどではないにしても、やはり操作は簡単で、F6キーでとり込み開始、F1キーでとり込みストップ、スチルである。使用する2色の選択や境界値の調整はとり込み中に行う。つまり調整や色の選択をしながら、ここぞ、というところでスチルすればよいわけだ。そのあと、とり込んだ画像にライトペンでいろいろ描くことも可能だし、他のライトペングラフィックスの作品と同様に、テープにセーブしておくこともできる。

●●

MPC-IIの価格は9万9、800円。いわば最高級MSXマシンといえるような価格だが、このマシンにしかないような各種の機能を考えれば、割高な感じはしないだろう。

☗キーボード右端のテンキーとモード切り換えスイッチ。テンキー部分にはカンマとピリオド（小数点）が付属する。モード切り換えスイッチはタッチタイプ。

☗102ページのタイトル写真の原画。ビデオテープレコーダからの画像をとり込み、スチルしたところ。とり込み開始、ストップ・スチルはファンクションキーのワンタッチ。使用する2色はとり込み中にカーソルキー操作で選択する。とり込みが終了すると、普通のグラフィックス画面として扱える。

☗左の映像にライトペングラフィックスでいろいろと描き込んだところ。なんとなく、超アブストラクト（？）な感じだが、こんな絵を描けるのもライトペンならでは。フリーハンドのよさだろう。画面の黒い部分はスーパーインポーズ時に抜ける部分だから、この状態でインポーズすると102ページの絵になる。

HARD *Review*

仕様		
メーカー・品名・型式		三洋電機株式会社　MPC-11
CPU		Z-80A
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト
RAM		32Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	1スロット　MSX規格
	ビデオ出力	アナログRGB 21ピンマルチ端子 EIAJ規格
	オーディオ出力	モノラル　1ch
	RF出力	—
	カセットI/O	1200／2400ボー　FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	セントロニクス仕様準拠
	拡張バス	50ピン
キーボード		ASCII配列（英・数） 50音配列（ひらがな・カタカナ）
電源		100V　50／60Hz
消費電力		19W
寸法	本体	408×86×351（mm：幅×高×奥行）
	キーボード	380×42×185（mm：幅×高×奥行）
重量(本体＋キーボード)		5.7kg
色		シルバーメタリック／ブラックのツートーン
価格		99,800円
付属品		ライトペン ライトペンソフトテープ MSX BASIC活用書 ライトペン作画解説書 取扱説明書 カセットケーブル
その他		スーパーインポーズ機能 フレームバッファリング・スチル機能 ビデオ入力・オーディオ入力

周辺装置の拡充も見のがせない

サンヨーではMPC-5（WAVY5）、MPC-10（WAVY10）、MPC-11（WAVY11）のラインナップに合わせて、各種の周辺装置を発表している。その多くは夏から秋にかけて発売が開始されるようだが、ここではMPC-11を中心にしたシステムを紹介しておこうと思う。

まずモニタTVだが、これは本文中でも述べたように21ピンアナログRGB入力可能なもの、例えばC-15VC1などはグッドチョイスだろう。C-15AV3（12万5,000円）ならばRGB独立画質調整機能内蔵だから、さらに質の高い画質を望む人はこれもよい。

図中右側にあるのはグラフィックス拡張ユニットMPC-Xである。これはMPC-10、MPC-11のグラフィックス機能を大幅にグレードアップするための機器で、ライトペングラフィックスをより高解像度のものにし、色彩もより多くの色数の中から任意の16色を選択できるようにするなど、かなり強力な仕様になるらしい。また、本文中で述べたスチル画面も2階調から8階調のものとなり、ハーフトーンも表現できるようだ。

プリンタはサーマルプリンタとカラープロッタプリンタの2種類が用意される。これはユーザーの使用目的にあわせて選択するのがよいだろう。

この他にも3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブやインポーズ画像をVTRに録画するための録画ユニットなども発売予定とのことである。今後の周辺装置拡充に注目したいところだ。

THE YEAR

MSXの波はもうアメリカまでとどいている

今、アメリカでMSXを取り巻く状況は、1年前の日本によく似ている。特にソフトウェアに関しては既に日本製のMSXマシンが実在しているため具体的な開発がかなり進んでいるようである。今回のサマーCESはそんな動きの中で開催された。

もうCESでは常連となっている、日本の家電メーカーは果たしてMSXマシンを発表するのか？　米国内ソフトメーカーはMSXソフトを開発しているのか？

ショウの前にはいろいろな憶測が飛びかう。新しいモノやプランが動き始める時期にはなおさらだ。何かがあることは確かなのだが、それが何なのかはフタを開けて見るまではわからない。アメリカのマイクロソフトで生まれ、日本のメーカーによって実践され、そして再びアメリカに上陸しようとしているMSXの波。どんな形で受けとめられているのだろうか。

メイン会場の日本メーカーのブースをのぞいて見たけれど……

今回のCESの会場はシカゴのマコーミック・プレイス（McCORMICK PLACE）を中心として数カ所、メイン会場のマコーミック・プレイスはシカゴ市街地の東端、ミシガン湖畔の緑地帯にある。気温が華氏90度というから、摂氏32度くらいか。ともかく暑い。

メイン会場のブースは大手のエレクトロニクス・メーカーで占められる。3分の1は日本のメーカーという感じだ。MSXでおなじみのメーカーも多数出展している。

実はここで少し残念な報告をしなければならない。我々としてはこのショウでMSXマシンが各メーカーから大々的に発表されるものと思っていたのだが、日本のハードメーカーからのMSXマシンの発表は後で述べるJVC（日本ビクター）を除いて行われなかったのである。あるメーカーの説明員に聞いたところによると、CESよりももっとコンピュータを中心としたイベントで発表する予定だとのことだった。非公式の意見ではあるが、確かにそれも一理ある。

⬇MSXを中心としたJVCのシステム。

CES EXHIBIT CHICAGO

MSX OF

MSX アメリカ情報

アメリカのマイクロソフトが提唱し、日本のメーカーが実践したMSX。そのMSXがアメリカに再上陸しようとしている。
日本メーカーのMSXマシンは果たしてアメリカの市場に受け入れられるのか。アメリカのソフトハウスはMSX用ソフトを開発しているのか。
シカゴのサマーCES、CESに集まる人々の動き、サンフランシスコのソフトハウス、アメリカのMSXムーブメントを報告しよう。

What is CES?

CESの歴史と意味

CESというのは Consumer Electronics Show の頭文字をとったもので、今回の場合、正確には〝1984 International Summer Consumer Electronics Show〟ということになる。CESは年2回、1月と6月に開かれ、1月のものは〝ウインターCES〟、6月のものは〝サマーCES〟とそれぞれ呼ばれる。

サマーCESは今回で18回目をむかえる。第1回のCESは1967年にニューヨークで開催され、その時は1968年モデルのTVやラジオを中心に展示が行われたようだ。1971年、第5回のサマーCESからは会場がシカゴのマコーミック・プレイスに定着し、第18回の今年のサマーCESまで変わっていない。また、ウインターCESは1973年に第1回が開催され、第6回の1978年ウインターCES以来、場所をラスベガスのコンベンションセンターに移して行われている。

CESへの入場は登録制である。入場希望者は会場の入口にある受付けで登録料を支払い、入場証をもらう(今年は10ドル)。登録には登録者自身の立場を明確にすることが必要で(たとえば、バイヤーであるとか生産関係者であるとか)あり、CESがただのお祭りでないことを示している。登録証はプラスチックのカード状のもので、出展者に資料の請求をしたり、売買契約を結んだりする時にはこのカードに印字してある会社名や名前が使われることになる。CESは見せるためのショーであると同時にバイヤーと生産者との商談の場所でもあり、〝CES SPECIAL〟のディスカウントタッグを付けた商品も数多く見られた。

昔のCES、特にサマーCESは翌年のニューモデル、新型のTVとか冷蔵庫のようなものを発表するための場であったようだ。しかし、近年は半導体技術を応用した製品の発表が、CESで行われるケースが多くなってきている。パーソナルコンピュータ関係の展示が増えているのも見逃せない。その時代のもっとも進んだ〝電気のカタチ〟を提示するのがCESだと言ってもよいだろう。

⬅スペクトラビデオのSVI-728。フロッピーディスクドライブと共に展示された。

➡SVI-728のシステム拡張性を説明するボード。拡張スロットによる接続が多い。

⬅ゴールドスターのMSXマシン。横にわずかに見えるのは、小型のプリンタ。

⬇ダイウォーのマシン。これは上級機種のDPC-200。64Kマシンらしい。

日本の各メーカーの展示の多くはオーディオ、ビデオなどのAV関連機器やCD(コンパクトディスク)プレーヤのような、高品質、高精度を前面に押し出したものが中心で、やはり〝ニッポン製品〟のイメージを大切にしている感じである。特にホームVTRには各社とも力を入れ、鉄道模型を撮影させたり、チアガールを動員したりで、なかなか華々しい。大型冷蔵庫やキャビネットタイプのTVを展示していたアメリカのメーカーよりも活気があったのは確かで、ニューメディアに関心が高いのは日本でもアメリカでも同じだということを納得させられた。

JVCとあと3社。韓国メーカーのMSXもあった

MSXマシンは前述したJVCのほか、3月号でも紹介したスペクトラビデオ(SPECTRAVIDEO)、ゴールドスター(GOLDSTAR)、ダイウォー(DAEWOO)の3社が出展していた。

JVCではお得意のスーパインポーズやVHDディスクプレーヤのコントロールをはじめ、静止画像コントロールシステムや楽器との接続など、ブースの3分の1程のスペースをMSXのために使っていた。ともかく、MSXマシンのありとあらゆる可能性を示していたのがこのブースである。また、特筆すべきことは、会場近くのホテルでプライベートショウも行っており、MSXマシンを使用した業務用CAI(コンピュータ・エイデッド・インストラクション)システムも展示していた。既に具体的なプログラムが作成されているらしく、あるスポーツ用品メーカーのための商品セレクションシステムがデモンストレーションされていた。

MSXマシンとその周辺装置がきれいにシステムアップされていたのがスペクトラビデオのブースである。

CES EXHIBIT CHICAGO

⬆コナミのブースに並ぶMSXソフト。大人気だ。

⬅コナミのブース。ブースのメンバーはすべてアメリカ人。おなじみのゲームが並べられていた。

⬇アクティビジョン。ブースの中央に置かれた3つのゲームはMSX用の新作ゲーム。

➡"NEW for MSX"はアクティビジョンのショーアップ。やはり力を入れている。

⬇会場のコンパニオンたち。皆、笑顔がステキだった。ショウ会場にはこんなコがいい。

日本国内のメーカーと同時期に開発を始めたスペクトラビデオ。1月のウインターCESに続いて2度目のMSXマシン出展であり、もうシステムとしてもかなりまとまったものになっている。米国内での反響はいまだ未知数とのことだが、マシンも周辺装置も仕上がり良好で、売れそうな感じだ。

ゴールドスターとダイオーは共に韓国のメーカー。重工業や電子工業に躍進著しい韓国、MSXにも強い興味を持っているようだ。

ゴールドスターで発表していたマシンは基本的な一機種。特別なシステムは組んでいなかったが、横に並べられたプリンタはなかなか良いできだった。マシンの詳細についての説明が見あたらなかったため、RAM容量は不明である。仕上がりはなかなか良かったのだが、日本の某メーカーのマシンと似ているような気がしないでもない。

ダイオーのマシンはかなりおもしろい。16キロバイトから64キロバイトのRAM容量のものまでラインナップし、タッチキータイプのものとフルストロークキーのものの2種類を展示。さらにカラーバリエーションで変化を見せ、ジョイスティックも用意するなど、積極的な姿勢を見せている。ただ、このメーカーの2機種もどこかで見かけたデザインだといえなくもない。"シェイプス・フォロー・ザ・ファンクション"つまり形態は機能を追いかける、という意味の言葉があったが、やはり基本機能が同じマシンである以上、ある程度、形が似てしまうのはやむを得ないのかもしれない。

ソフトと周辺装置の動きは活発になってきている。

ソフトウェアや周辺装置などについては、かなり動き出しているような印象を受けた。それは後で述べるマイクロソフトのパーティに集まった人々の反応などでもわかるのだが、ここでは具体的な形でショウに展示されていたものについて紹介しよう。

まず、日本でもMSXソフトウェアで有名な、コナミが出展していた。ブースにはMSXマシンと彼らのソフトウェアが並べられ、かなりの人気を集めていた。日本でもおなじみの"わんぱくアスレチック"や"けっきょく南極……"など、なかなか積極的なプレゼンテーションである。アメリカ国内の発売予定などは未定とのことだが、ブースのほとんど全部がMSXソフトで占められ、アメリカ向けのパンフレットも用意するなど、自ら市場を盛り立てていこうとする意欲が感じられた。

コンピュータゲームで有名なアクティビジョンもMSX用のものをブースの中心に据えて展示していた。3台のMSXマシンをモニタと共に設置し、"NEW for MSX"と染め抜いたタレ幕と共におひろめをしていた。

その他にも、"インターフェイス"というソフトメーカーは、近々売り出したいとしてソフトをプレゼンテーションしていたし、MSXマガジンでコマンドコントロールを紹介した"W-CO"でも、MSXマシンと共にジョイスティックを展示していた。またユニークなところでは、"アルチメイト"という会社から出展されていたソフトウェアセンターという機種。これはディスクからROMパック、ROMパックからディスクなど媒体の変換を行う機械なのだが、そのカートリッジスロットの一つがMSX用として用意されていたことだ。アタリやアップルなどと共にMSXもアメリカでの市民権を得始めたということなのだろう。

MSXはアメリカで確実に動き出している。CES会場で行われたパネルディスカッションでも、マイクロソフト社副社長、西和彦氏にMSXの質問が集中していたし、会場で毎日くばられるデイリーニュースでもMSXについての打ち合わせはプライベートに毎日行われていることが伝えられていた。アメリカのMSXムーブメントに期待したい。

CES PARTY CHICAGO

⬅ウイリアム・ゲイツ氏と西和彦氏。

⬇"ジョーバン"の入口。CES会場からは車で15分。

⬆パソコン界の"大立者"の記念写真。

パーティからビジネスが生まれる

CES開催中、ベンチャービジネスに関わる人々はゆっくりと休む暇がない。"夜討ち朝駆け"はなにも日本人だけの専売特許ではなく、CESに集まる人々すべてにあてはめることのできる言葉である。

朝は朝食をとりながらのミーティング、昼はショウ会場を歩きまわってネタを拾い、場合によってはモノを前にしてさっそく商談を開始する。また、夕方から夜ともなれば、各ホテルで行われるプライベートショウ（各メーカーがホテルの部屋を借り切って、自社の製品をデモする）やパーティに出席。ようやく深夜にホテルに戻っても、電話魔のごとく次のアポイントメントをとるための電話作戦を開始する。ある意味においてはこれがCESに集まる人々の本当の目的であったりもする。

米国内のみにとどまらず、世界の主要なエレクトロニクスメーカーが一堂に会するショーだから、人脈さぐりのほうも集中して当然であるといえるだろう。そのショウでの商談いかんによっては今後、特にクリスマス商戦に大いに影響するとあって、皆"夜討ち朝駆け"精神を発揮してガンバルのである。こんなところは日本で行われるイベントよりもかえって徹底していて、ショウに出展していない人々でも、ホテルの部屋にマシンを据え付け、パーティで知りあった人をすかさず朝食に招待したりするわけだ。

マイクロソフトのパーティはショウ最初の日、6月3日の夜に行われた。場所はショー会場から車で15分程のところにある『ジョーバン』というレストラン。落ち着いた雰囲気のある、ちょっと気のきいた場所。ショウ初日の夜ということもあって、様々な人々が集まった。これからMSX市場を狙おうという米国内ハード・ソフトメーカーはもちろんのこと、MSX先進国(?)である、日本のハード・ソフト関係のエグゼクティブや営業マン、技術者、そして出版関係者。パーソナルコンピュータを取り巻く多くの人々が、米国に広がりつつあるこの新しい波にいかに興味を持っているのかよくわかる。

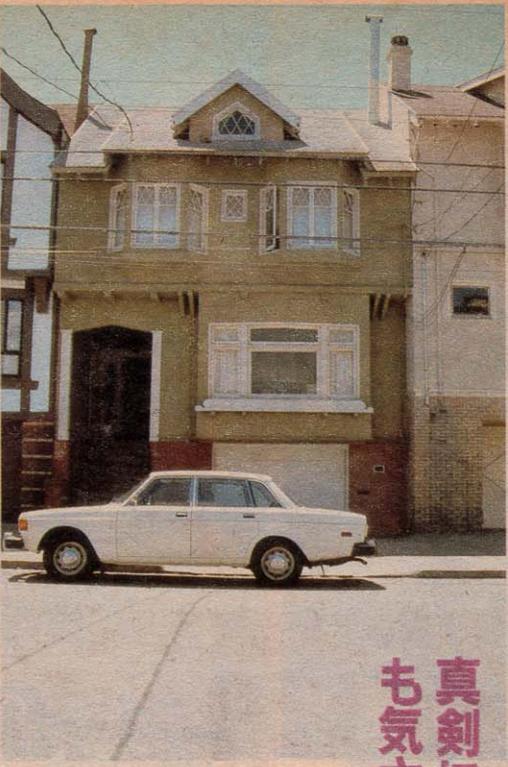
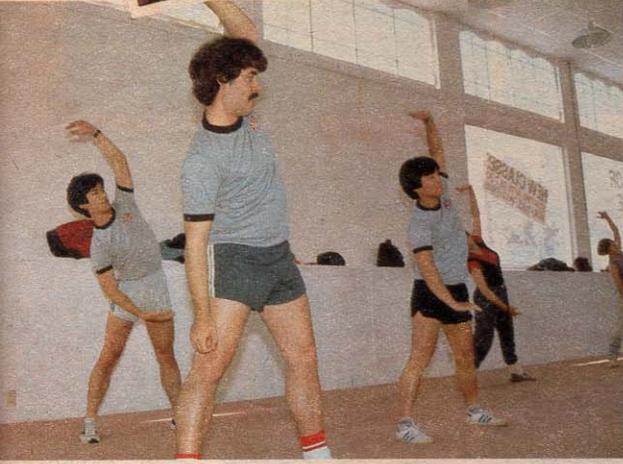
パーティ会場の一角には日本から持ち込んだMSXマシンやソフトウェア（ROMパック）が並べられ、大変な人気である。米国内でのMSXの前評判はそうとうに高かったらしく、マシンやソフトを前にして、さっそく技術的な質問を始めた人もいたようだ。また、マーケティング関係の話題も多く、日本での販売台数やアプリケーションソフトの種類、ユーザーの層なども米国のメーカーにとって知りたい部分のひとつであり、グラス片手のマーケティング議論が盛んであった。

マイクロソフト社会長のウイリアム・ゲイツ氏や日本のMSX仕掛人、マイクロソフト社副社長、西和彦氏なども顔をそろえ、MSXにかけるマイクロソフトの意気込みが感じられた。両氏のまわりには多くの人が集まり、質問責めである。特に米国内ではMUSTといわれる『MSX-DOS』についてもかなりシビアな質問がされていたようで、談笑中、ふと真険な表情に戻るゲイツ氏が印象的であった。

なごやかなパーティではあったが、それがなごやかなだけでは終わらないのがビジネスの世界である。ビジネスカード（名刺）の交換がされ、次のミーティングが約束される。パーティに出席し、ひとりでも多くの知人を作ることは、彼らベンチャービジネスに生きる人々にとって、ひとつの『仕事』なのである。

⬅NEXAの開発による"スターシップシミュレータ"。ROMパック、4,800円でアスキーから発売。

➡NEXA社屋。ルーイの家でもあり、2階にはギルマン・ルーイ氏自身の部屋もある。もちろんコンピュータだらけ。

⬇NEXA・エアロビクス・チーム（?）。ほんとに真剣にエアロビクスをやる。なにごとも一生懸命にやるのが、彼らの良いところだ。

⬆NEXAのあるサンフランシスコ。
⬇社長のMr．ギルマン・ルーイ。

⬇プログラマたちは合計10人とのこと。

真剣にエアロビクスをやる、とっても気さくな社長。S・F（サンフランシスコ）のNEXA

『スターシップシミュレータ』というゲームソフト、ご存知だろうか。アスキーのMSX用ソフトのひとつで、なかなか手のこんだものである。それを作ったのはNEXA。3月号でも紹介したサンフランシスコのソフトハウスだ。

社長のギルマン・ルーイ氏を中心に、15人程のメンバーで構成された会社で、そのうちの10人はプログラムスタッフである。もちろん、ルーイ氏自身もプログラマを兼ね、スターシップシュミレータは彼の手によるものである。

MSXマシンの印象やアメリカでの可能性について、氏に語ってもらった。

——MSXマシンに実際触れてみた感想は？ また、他の同クラスマシンと比べてどうか。

「まず、なんといってもプログラムがし易い。これはZ-80Aという、十分に研究されたCPUを使っているからだろう。それからサウンドもなかなかグッドだ」

——NEXAはMSXマシンにどう対応していくのか。

「現在、この会社ではMSXを非常に重要視している。すでに『スターシップシミュレータ』が日本で発売されたようだが、アメリカでも最初のMSXソフトサプライヤーになれるだろう」

——MSXはアメリカでどう動いてゆくだろうか。

「成功すると信じている。現在、いろいろな情報をつき合わせて見ると、かなりのソフトハウスが動いているようだ。ニューマシンの場合、マシンがリリースされてから、ソフトの開発が始まるまで、時間がかかるのは当然だが、MSXの場合は立ち上がりが早いほうだ」

——『スターシップシミュレータ』について話してほしい。

「これはアーケードゲーム、つまりリアルタイムのアクションと、ストラティジー（戦略）ゲームのおもしろさをミックスしたゲームだ。考えることと、反射神経の両方が必要だ。とにかく、ひたすら生きのびることがハイスコアのポイントだ」

——開発中のMSXソフトについて教えてもらいたい。

「それは3本ある。まずF-16のフライトシミュレータだ。これは米軍からフィルムを入手して研究したものだ。完全なリアルタイム・シミュレータで、敵が何種類かおり、それぞれタイプが違う。それによって攻撃方法を変えなければいけないというものだ。2番目はアップル用のキャプテンコスモのキャラクタをアスキーで再デザインしたもので、動きがコミカルで楽しいゲームだ。そして3番目は……これは内緒だ(笑)」

——MSXマガジンをどう思うか。

「字が読めないので何ともいえないが、写真やイラストはいいね。それから（広告ページを見て）、松田聖子はキュートだ(笑)」

——最後に、読者へメッセージがあればいってほしい。

「18歳以上のキュートな女の子、サンフランシスコにくれば案内します。独身のプログラマもいますから……。それから、ボクも(笑)」

ギルマン・ルーイ、1960年8月生まれ。とっても気さくで、ビールが好きな青年社長である。

インタビュー終了後、エアロビクスに行くのだといって、ジョギングパンツにTシャツで出かけていった。サンフランシスコは健康的な街なのだ。

PRESENTS
from U.S.A.

④

③

①

⑥

⑤

②

アメリカのおみやげを読者の皆さんにプレゼントします。

取材中に買った物やCESで集めた小物、メーカーから提供していただいたTシャツなど、ちょっと楽しい品物たちです。

①シカゴのTシャツ

オヘア（O'HARE）・ヒルトンホテルから空港への地下街にある売店で買ったTシャツ。おかあさんと娘さんが2人でやっていたお店。可愛い娘さんが一生懸命たたんでくれたTシャツです。抽選で5名様。

②シカゴのキーホルダー

①のTシャツと同じ売店で買ったもの。ちょっとチャ・チでいかにも観光みやげみたいな感じだけれど、たまにはこんなのもいいでしょう。これも抽選で5名様。

③『シナプス』の帽子

『シナプス(SYNAPSE)』はソフトメーカー。MSXにも非常に興味を持っており、マイクロソフトのパーティにも出席していました。現在は『アタリ』などのマシン用にソフトを作っていますが、近々シナプス製のMSXソフトが出るかもしれません。黒に白いロゴの入った帽子を抽選で5名様。

④『バーベイティム』のヘアバンド

日本でもフロッピーディスケットのメーカーとして有名な『バーベイティム（VERBATIM）』のヘアバンド。ショーのブースに置いてあったものをいただいてきました。ロゴ入りの特製ヘアバンドを抽選で5名様。

⑤バッジ

アメリカの人たちは本当にこのテのバッジが大好きです。いろいろなメッセージの入ったバッジをショーの会場で集めてきました。もともとはブリキのおもちゃみたいなバッジですが、何となくサマになっているのが不思議。2個1組で20名様。

⑥『ネクサ』Tシャツ

サンフランシスコで取材した『ネクサ（NEXA）』に提供してもらったTシャツ。左胸にネクサのロゴ、そして左の袖にはMSXマーク。MSXファンのネクサの人たちが作った特製のTシャツ。彼らもエアロビスをやるときはこのTシャツでガンバルのだそうです。抽選で5名様。

応募方法

ハガキにプレゼントの番号と品物を1つだけ書いて、住所（郵便番号を忘れずに）、氏名、年齢を明記し、

〒107東京都港区南青山5—11—5
住友南青山ビル　㈱アスキー
MSXマガジン編集部
「アメリカみやげプレゼント」係

までお送りください。応募は昭和59年7月31日までの消印のあるものを有効とし、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。少し気になるアメリカの小物たち。どしどし応募してください。

取材後記

出会った人々は皆、興味を持っていた

シカゴは不思議な街だ。5大湖地方、つまり工業地帯の中心として発達してきた街なのに、緑の多さでは全米ナンバーワンだという。いまにもくずれ落ちそうなレンガ造りのアパートメントがあるかと思えば、〝シアーズ・タワー・ビルディング〟という建築技術の粋を集めた世界一のノッポビルがそびえ立つ。

我々の出会った人は皆MSXに興味を持っていた。〝MSXマガジン〟の名刺を差し出すと必ず日本の状況を聞かれる。販売台数、ソフトウェアの数、ユーザーの層。どんなわずかな情報も聞きのがすまいとする彼らの態度は、アメリカに浸透し始めたMSXムーブメントの大きさを示していた。パーソナルコンピュータを取りまく人々とミーティングを繰り返すごとに、MSXに対する彼らの期待がいかに大きなものであるかをひしひしと感じた。

シカゴからサンフランシスコへ。アメリカのコンピュータピープルは皆明るく知的であり、そして例外なく積極的で活動的な人々であった。

この国で新しいビジネスを始めるためには、彼らのように積極性と行動力を持ち続けることが、絶対に必要なのである。

HOROSCOPE

対人関係星占い

この夏もたくさんの人との出会いがありそうですね。どんな人とでも、まあるくいい関係を持ち続けたいから、この対人関係占いは必読。相手の性格や心理状態を知って、うまく対応するのが対人関係のコツですよ。

7.10——8.9

占い師／サイコ・デル・ソル

牡羊座 ARIES

3.21—4.20

今年の夏は牡羊座のためにあるようなもの。うだるような暑さもはねとばし、スタミナ十二分、とびきりエネルギッシュです。レジャー運、健康運は最高。だから遊びの仲間としてはベスト。彼といっしょに、この夏をおもいきりエンジョイしましょう。

♠REM—タイトルに凝ってみよう。
◆綿密な遊びのスケジュールはパソコンで。

牡牛座 TAURUS

4.21—5.21

生活はマンネリズムに陥っています。そのため、単調な日常生活からの脱出願望が、日々強まっています。こんな牡牛座には是非、旅行を勧めてあげて。この夏の旅行は、彼に様々な刺激を与え、彼は何か新しい生活へのヒントを得るでしょう。最もラッキーな方角は南西です。

♠COLOR—ブルーとホワイトの組み合わせが幸運を呼ぶ。
◆コンピュータで運勢を占えば新しい自己の発見が。

双子座 GEMINI

5.22—6.21

ラブロマンス花盛りです。情熱的な夏の恋を満喫するでしょう。そういう意味では最高の夏です。ただしひと夏だけの恋で終わりそうですが、あなたも恋のハプニングを期待するなら、双子座を誘ってパーティなどに出かけてみるとラッキーです。

♠END—何事もひきぎわが肝心！
◆音楽ソフトで合宿の歌なんて作って、女の子にうけよう。

蟹　座 CANCER

6.22—7.23

運勢は低調ぎみでしたが、本格的な夏の到来とともに、次第に明るさをとり戻してきています。運勢を完全なものにするためには、グループ活動が吉です。彼をいろいろな会に誘ってあげてください。また、恋愛についても、グループ交際が良い結果を生むようです。

♠DATA—過去のデータを整理すると良いことが。
◆お絵描きソフトでセンスをブラッシュ・アップ！

獅子座 LEO

7.24—8.23

集団での活動では、独自のパーソナリティを発揮して、人気を集めています。しかし反面、活動力が旺盛すぎてトラブルも多い。波乱の月といえるでしょう。こんな獅子座と行動をともにしても、あまりメリットはなさそうです。特に彼と旅行に出かけるのは、絶対避けるべきです。

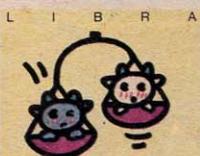
♠STOP—常に一時停止して反省する心構えを。
◆住所録プログラムで思い出した女の子にアタック！

乙女座 VIRGO

8.24—9.23

エキサイティングな夏は、まだまだこれからだというのに、もうゲームオーバーの感じの乙女座。今まであんなに盛り上がっていた恋愛運、レジャー運も、急につかなくなってきます。沈んでいる乙女座に、白い表紙の本を誕生日に贈りましょう。また幸運を呼びもどします。

♠CLEAR—過去のことは頭の中から一掃しよう。
◆ふられたら、もう教育ソフトで勉強一筋。

天秤座 LIBRA

9.24—10.23

何かと刺激が多く、体調もくずしやすい季節ですが、ひたすらマイペースで乗り切れそうです。天秤座のスマートなライフスタイルは、是非見習いたいもの。生活がみだれ気味の人は、彼といっしょに行動するのが良いでしょう。ただし、ラッキーハプニングは期待できませんが。

♠RUN—ひたすら前進あるのみ！
◆英語教育ソフトで英語力を磨き、外人と話してみる。

蠍　座 SCORPIO

10.24—11.22

周囲の人間とのミスコミュニケーションが気になります。言葉足らずのために、誤解を受けることが多いようです。発展すると信頼関係にひびが入ることにもなりかねません。その相手があなたでないように。また、蠍座のＧＦとのケンカにも注意してください。

♠CONT—あきても途中で投げ出さないこと。
◆オセロゲームで頭の体操を。

射手座 SAGITTARIUS

11.23—12.22

今月の射手座はひらめきの人。彼の頭の中はアイデアの宝庫です。しかも彼は、そのアイデアを実収入につなげてほくほく顔。射手座に友人がいるなら、ちゃっかり彼のアイデアを頂戴して、あなたの生活にもプラスに。利用しなきゃ損です。

♠IF……THEN—あらゆる可能性を考えて慎重に行動。
◆オリジナルのプログラム作りに挑戦！

山羊座 CAPRICORN

12.23—1.20

ストレスがたまっています。おまけに非常にヒステリックになっていて、まわりにあたり散らします。友だちであるあなたが、まともに相手になって大ゲンカしても仕方がありません。彼を思いやって気分転換をはからせましょう。暑い夏こそスポーツに汗を流すのもさわやかでいいですね。

♠RETURN—大事なことは何度もふりかえって。
◆モグラたたきゲームで、うさばらし！

水瓶座 AQUARIUS

1.21—2.19

夏バテで体調をくずしています。夏風邪なんかもひきやすい。そのため今月の水瓶座はふんばりがきかないのです。スポーツの試合や、テストなど大事な場面で実力がだしきれません。何ごとも体が資本。ビタミン剤をプレゼントしたり、健康のためのアドバイスをしてあげてください。

♠AUTO—なるべく労力を少なくするように。
◆ヘルシーな献立をマイコンで考えてみよう。

魚　座 PISCES

2.20—3.20

家庭内でもめごとが起きます。かなり深刻な問題で、長く尾をひきそう。そのためどうしても彼は暗くなっています。おかげで、勉強にも身がはいらず、成績ダウン。問題が家庭内のことだけに、彼は話したがりませんが、親身に相談にのってあげてくださいね。

♠NEW—行き詰まったら、思いきって新しいプログラム。
◆オーソドックスなインベーダーゲームが意外に気分転換。

♠今月のラッキーコマンド　◆今月のラッキープログラム

MSX未来商品研究室

スポーツ編

■見るスポーツ、するスポーツ……
その未来は!?

協力●キヤノン販売株式会社　写真●森山成雄
イラスト●田中精美　構成●スタジオハード

いよいよ開幕へのファイナル・カウントダウンに入ったロサンジェルス・オリンピック。1896年の第一回アテネ大会でスタートした近代オリンピックは、このロス大会で23回目を迎える。その歴史は人類の力の可能性を追求する記録更新の歴史だった。しかし、人間の能力には限界がある。いかなる天才スプリンターでも100mを6秒では走れない。記録の更新はいずれストップするだろう。……そのとき、新記録への人々の熱いまなざしに応える新しいスポーツが生まれるのだ。

B.C.1370年頃にさかのぼるといわれる古代オリンピック。もともとは、強い兵士を育成するための競技大会だった。

それに対して、1896年に始まった近代オリンピックは"平和の祭典"。4年に1度の大会が開かれるたびに、世界中の人々が"世界新記録"を期待し、熱いまなざしを送るのだ。

しかし、人間の力には決して超えることのできない力べがあることも事実だ。ちょうど20年前の東京オリンピックでは、男子100m走は10秒の力べに挑んでいた。現在の世界記録は9秒93。20年でわずか0・07秒しか短縮されていない。

400m走に至っては、'68年にアメリカのエバンズが出した43秒96がいまだに最高だし、女子の水泳に関してはこの1～2年、記録はまったく更新されていない。

たしかに、これまでの形のスポーツを見る楽しさは変わらないが、記録更新の期待は薄くなっていくことはまちがいない。迫力やスリルを求める観客たちを満足させるには、スポーツも形を変えていくにちがいない。

未来のオリンピックでは、いったいどういう種目が行われるのだろうか?

新時代のスポーツはタイムにとらわれない

現在のスポーツのほとんどは、時間との勝負だが、その観念を引っくり返してしまうと、同じ種目がまったく違うものに生まれ変わる。

たとえばウエイトリフティング。どれだけ重いバーベルを持ち上げられるかというこのスポーツに、時間のワクを持ち込んでみよう。30分間に一定の重さのバーベルを何回上げられるかという競技にしてしまう。

水泳も、3時間で何キロ泳げるかを競う。時間の設定によって、速さだけでなく持久力が大幅に要求される。

ハイパー・オリンピックを利用したルームランナー100m走。11秒台で走る人もいたのだ（マイコン・ショーにて）。

泳ぐ、走る、跳ぶ。選手にとっては苛酷な複合競技。

いくつかの競技を組み合わせた、〝複合競技〟も増えていくだろう。射撃とスキーを組み合わせたバイアスロンや、水泳、マラソン、自転車レースのすべてを行って点数を競うトライアスロンなどは、現在でもかなり注目されているスポーツだ。

一万m走ってハイ・ジャンプ、というようなコンビネーションは、選手は大変だけど、見ている方は面白い。

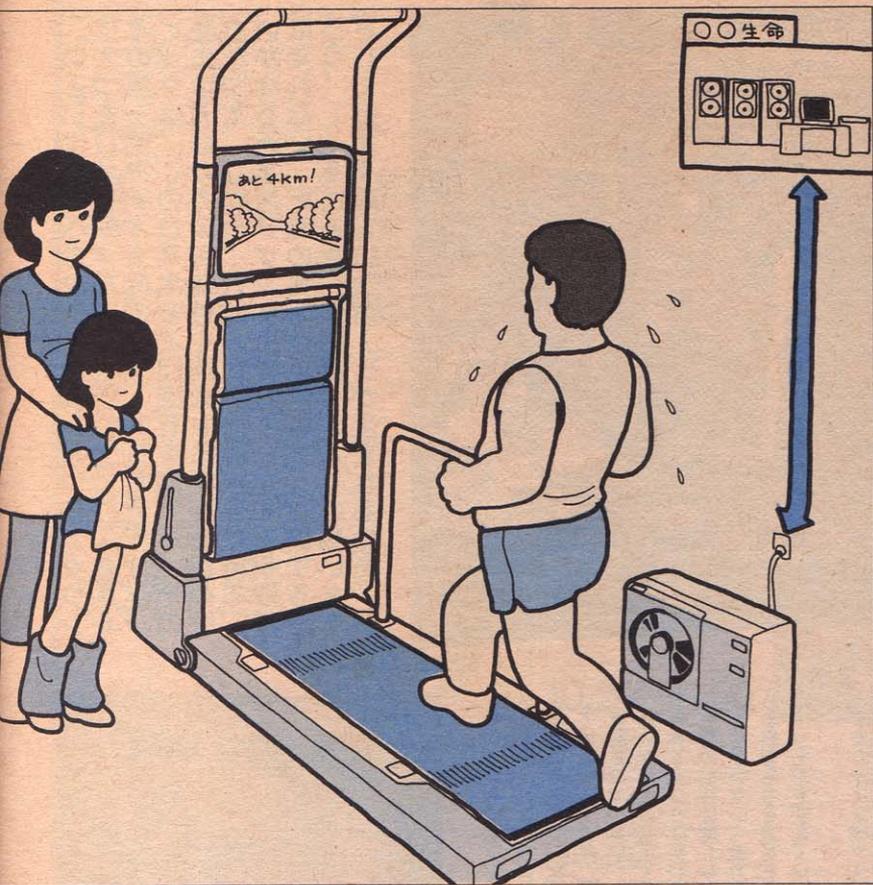
コンピュータ導入インドア・マラソン大会

現在は一〇〇m走は実際に一〇〇m走るのが当然だが、ルームランナーとコンピュータを利用した「ルームランニングレース」も可能だ。

マラソンは、その大会によって、コースの条件、気温、天候などが千差万別だが、このルームランニングシステムを使えば、細かな条件まで統一することができる。

ランナーの正面に、コース風景が映し出されるディスプレイを設置しておき、登り坂の部分、向い風の部分など、状況別に負荷を変化させる。

他のランナーがどのあたりを走っているかも表示されるから、レースとしての楽しさもなくならない。

学校で行うスポーツテストなどにも、このシステムは役に立つはずだ。

より華麗に、よりダイナミックに！無重力ルームで行う体操競技はいかが？

クラシックバレエの美しさを、水中でやってみよう……というワケで生まれたのがシンクロナイズド・スイミング。これをヒントに、人工的に作られた条件の中でスポーツを行ってみてはどうだろうか。

重力を極端に下げた会場で行う体操や高飛び込み。速さではなく、優雅な体の動きが評価される種目なら、たとえ人工的な状況の中で行われたとしても、演技のダイナミックさが増すことで、見る方も満足できるだろう。

無重力状態の中で行われる新体操の美しさは、ちょっと想像がつかない。

管理されるのは気になるが、これならやり通せるデイリー・エクササイズ

もちろん、見るばかりがスポーツではない。この2〜3年、ジョギングやエアロビクスなどのフィットネス・ブームは爆発的だ。

単に美容のためだけでなく、体を芯から健康にしよう、と各種のトレーニングやウエイトコントロール、さらに自然食品にも、フツーの人々は関心を持つようになっている。

「おとうさん、ガンバッテ！」「あと一息で海外旅行がプレゼントされるのヨ！」エクササイズのノルマが課せられる生命保険。

アメリカでは、体が健康であるということが、ステータス・シンボルのひとつになっている。肥った体の持ち主は、〝自分の体重さえ満足に管理できないヤツにイイ仕事ができるもんか〟というワケで、ポストからはずされてしまう。

生活のために、いい年をしたオジさんが、毎日必死でジョギングするというのは、何となくコッケイだが

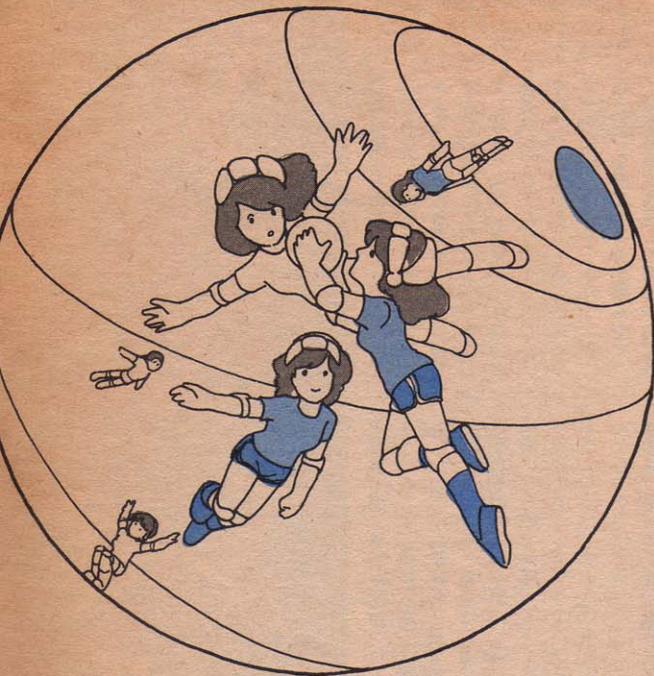
ペダルを踏んで高所まで上り、そこから一気に滑り降りる〝人力ジェットコースター〟など、遊びながら体を動かす〝アスレチック遊園地〟。

灼熱の砂漠をひとり行く〝デザートオリエンテーリング〟。「SOS」を発信すれば、すぐレスキュー隊がやってくる。

体は健康であるに越したことはないし、まして、現在でも人間が一日に歩くことや労働で使うエネルギーはかなり少ない。将来は、生活の中で費やす運動量はさらに減るに違いない。

そこで登場するのが、トレーニングジム・マシンだ。その人の年齢、体格、体力、生活のパターンから、適切なトレーニング・プログラムがはじき出される。

一日または一週間をワンラウンドにして、その間、どんな運動をどれだけやればいいかが指示される。

そのカートリッジを差し込み、プログラムされたトレーニングをやり終えると、それが記録されるという具合だ。

空間を自由自在に舞う選手たちに目を奪われる〝無重力スポーツ〟。

ディスプレイに展開される風景の変化を見ながら、サイクリング気分が楽しめる〝エアロビック パワー 1000〟（キヤノン販売株式会社）。

プログラムをきちんと消化すればその人の健康はだいたい維持されるのだ。しかし、人間には誰にも怠けゴコロがある。体に良いとわかっていても、毎日キチンとプログラムをこなしていくのは並大抵のことではない。プログラムを消化することによって何か現実的なメリットがあれば話は別だが……。

というわけで、このトレーニングジム・マシンを管理する保険会社が出てくるのだ。生命保険を契約する際に、「トレーニング・プログラムを行う」という条件が設定される。

「プログラムを実行した契約者は、「健康維持に努めた」ということで、保険料のディスカウントを受けられる。3年間とか5年間、きっちりトレーニングを続ければ、海外旅行などの賞品がプレゼントされる。

契約者が、病気になる可能性を低くする努力をやってくれれば、保険会社だって損はしないし、契約者だって、単調なトレーニングを続ける目標が持てるから、まさに一挙両得共存共栄だ。

もっとも、このトレーニングジム・マシンが、家庭に置いてある場合、本人が忙しいからなどと、身代りの人物にトレーニングをやらせてしまえるというアナもある。

保険会社はいろんな場所にジムを作って、契約者に利用させ、本人かどうかのチェックを行うかもしれない。

また、企業が社員の健康管理のために、このマシンを導入してノルマを課すことも考えられる。運動することも仕事のうち、というわけだ。業務成績が優秀でも、トレーニングをサボるとクビがとぶ、なんていう時代も来るかもしれない。

宇宙空間を思うぞんぶんに使っちゃえ！スリリングな〝スペースオリエンテーリング〟

さて、宇宙時代ともなれば、スポーツも宇宙的スケールを持つようになるはず。果てしなく広がるミステリアスな空間を利用しないテはない。

パワードスーツ着用の、スペースサバイバル・オリエンテーリングは宇宙時代ならではのスポーツだ。

小型宇宙船といってもかまわないシステムを装備したパワードスーツを着用して行うこのスポーツ。ルールは、現在のオリエンテーリングと同じ。

ポイントとなるのは、数カ所またはそれ以上の宇宙ステーションだ。選手たちは、各スタート地点を出発し、数日、長いレースの場合は数カ月をかけてゴールへと向かう。

自動車会社が、自社のクルマをいろいろなレースに出場させて性能を競い合わせるように、将来は各種のパワードスーツメーカーが、このスペースサバイバル・オリエンテーリングをデモンストレーションの場に利用することになるだろう。

宇宙空間ひとりぼっち。〝スペースオリエンテーリング〟には体力以上に精神力が要求される。

平和こそスポーツを楽しむための最低条件なのだ

科学が発達するにつれ、テクノロジーを駆使した新しいスポーツがどんどん生まれていく。

問題は、世界中の人々が集まってスポーツを楽しめる時代が、いつまで続くか？ということだ。今回のロサンジェルス・オリンピックにしても、前回のモスクワ大会に続き、いくつかの国が政治的な対立からボイコットする、という結果になってしまった。オリンピックを存続させる意味があるのかどうか、すでにあちこちで論じられている。

一流選手の競技を見ることは楽しいし、自分で体を動かすことも面白い。世界中の人々が、人種や国家を乗り越えて、スポーツを楽しめる世界、誰もが戦争の危険を心配することなく、自由な気持ちで汗を流せる世界。それを守っていくことが、いちばん大切なことなのだ。

LETTER

♥私は誕生日の前祝いということでダンナにCanon・V-10を買ってもらったところです。毎日、苦しみながらも楽しくパソコンと対決しています。今は、貴誌の「今月のプログラム」をがんばって入力しているので、とてもとても楽しい日々です。ちなみに私はキーを打つことに生きがいを感じている主婦Aです。

広島県東広島市　田坂智子(23歳)

やさしいダンナ様で、きっとニューファミリーしてるんでしょう。うらやましいものです。

最近は女性の方からのお便りも増えてきています。女性イコール機械オンチと決めつけずに、トライしましょう。MSXマシンは入門機として最適かもしれませんね。

主婦Aこと田坂さん、がんばってはやくプログラミングできるようになってダンナ様を驚かせてください。

♠僕は、ミステリーハウスをやってダイヤモンドをみつけましたが、二回目にやってもべつに隠し場所が変わりません。もしかして、6月号の乱数を使っているというのは間違いではないのですか? 特別な方法があるのなら教えてください。

埼玉県川口市　小林剛司(15歳)

お答えします。乱数を使っているのは間違いではありません。特別な方法があるという、キミの推理が当たっています。

二回目に実行するときに、少し違った道順で、異なった場所を捜してみるとか、たまには気分を変えてもう一度やってみてください。あ～ら、不思議。隠し場所が変わったでしょう。そうです。同じ方法には同じ対処しかしてくれません。もう一言つけ加えれば、隠し場所は二通りにだけ変わるので、運が悪いと同じ隠し場所になるので何回もトライするのが秘訣です。〝ミステリーハウスIIもよろしく。〟と、マイクロキャビンさんからです。伝えました。

♠僕は、中一のくせに雀狂なんです。小6から覚えちゃった。だから、もちろんファイナル麻雀を持っています。役満もやったことがあるんですヨ～～!! スゴイ!

神奈川県横浜市　大橋宏次(12歳)

私は、26歳のくせに麻雀ができません。覚えようと思ったことはありますが、覚えられなかった、という暗い過去の持ち主です。役満ってスゴイことなのですか? 私にはわかりませんが、なかなか感動します。

麻雀は頭のゲームですから、一概に悪いとはいえませんが、くれぐれも、徹マンだけはさけるようにしてください。編集部のお願いでした。

♠増設RAMについて質問があります。16キロバイトRAMカートリッジは見かけますが、64キロバイトに増設するためのカートリッジはないのですか。

熊本県熊本市　森聡宏(17歳)

全国の、16キロバイト、32キロバイトRAMマシン所有の皆さん、ご安心ください。東芝から64キロバイト増設RAMカートリッジが発売されてます。カートリッジ本体に64キロバイト実装されているので、マシンのメモリ容量に関係なく増設できます。MSX-DOSを起動するのに不可欠ですので、購入することをおススメします。

♠今月はテストも近いので、買わないでおこうと思っていたのです。買ってしまうと、読むのに夢中で勉強できないからです。けれどやっぱり買っちゃいました。テスト勉強もガンバルぞ。

愛知県名古屋市　小島保(16歳)

楽しい夏休みを目前にして、学期末試験はもう終わったかな。MSXマガジンを読んでくれるのはウレシイけど、〝成績が下がっちゃった〟なんてのはチョット困る。がんばって勉強して、成績を上げて、ごほうびにソフトを二本！ なんてお母さんにかけ合ってみてはいかがかな。

♠ハイパーオリンピックI、IIとハイパーショットをお父さんに買ってもらったぞ!!

僕はにこにこ、お父さんはしぶい顔。お父さん、パソコンでおさいふが疲れるのはわかるが、何で腕も疲れるのかなあ?

東京都江東区　中野英治(14歳)

いま話題のゲームソフトをいっぺんに買ってもらえるなんて、やりましたね。きっとお父さんは、おさいふがさびしくなった分だけ楽しんじゃおうと思ってつい力がはいってしまうじゃないかな。

たまには、ハイパーショットの代わりにお父さんの肩をたたいて腕の疲れをとってあげてね。

♠ぼくはパソコンを始めて4ヵ月です。今ぼくは、友達の持っているPC-6001に対抗するために、MSXマガジンを一生懸命読んでいます。「MSXにはこんなソフトがあるんだぞー」と自慢してやるのです。だからソフトについての情報をもっともっと載せてください。それからとじこみ付録で学習ソフトもやってくれるとうれしいです。どうぞよろしく。

岐阜市宇佐　丸山恭司(13歳)

MSXのソフトって、確かに種類が豊富だよね。新しいものもどんどん出てくるし…。それだけに選ぶのも大変だから、マガジンではできるだけソフトの内容を正しく紹介するように心がけているんだ。付録のプログラムもいろいろなものを考えているから、期待しててよ。

♠パソコンショップへ行くと、いつも自分の欲しいカートリッジが差し込まれてデモをしているので、うれしくなってしまう。でも必ず横には「キーボードに触らないで!!」という貼り紙が……。自由に触れる店を探して行ってみたけど、キーボードは壊れて本体も汚れがいっぱい。なんとなく納得してしまったのだ。

愛知県名古屋市　小野芳宏(16歳)

ショップさんも、なにもイジワルして貼紙をしているわけじゃないのです。自分のものじゃないと思って、粗末にマシンを扱う人がいるから仕方なくお願いしているんですね。いくらゲームに夢中になっても、マシンを壊すまでやるなんてパソコンユーザーの風上にも置けないよ。気をつけようね。

MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションスペース。楽しいおたより、質問をどんどんくださいね。

今月のパソコン笑候群

●あれは、一行一行が長くて複雑なMUSICプログラムを入れていたときのことです。途中で疲れて何気なくカートリッジスロットのフタを開けて中をのぞいてみると、何やら金属の突起物があったので押してみたのです。すると、ザーッという音と共にTV画面がみだれたので、びっくりして手を離すと電源を入れたときと同じ画面がTVに映った。ボクが恐る恐るLIST[RETURN]と打つと、画面には、むなしくOKの表示が出ただけであった。

秋川市　弘田雅之(16歳)

●かえ唄「プログラマとバグの歌」
〜うさぎとカメ〜

もしもしバグよ　バグさんよ〜
世界のうちで　おまえほど
頭を悩ますものはない
どうしてそんなにバグるのか〜
なぁにをおっしゃるプログラマ
そ〜れはあなたが　タコだから
マシンのせいではないんです。
も〜っと頭を　使いなさい

住所不定　正義の三鷹&蛸之助

川柳&ことわざ

●バグ取りがバグになる——デバッグをしようとして、精神までバグってしまった人のことをいう。

●虫も殺さない人——デバッグができない無能なプログラマのこと。

三鷹市　遠藤隊長(25歳)

●百円矢のごとし——夢中になってゲームをしていると、気がつかないうちにどんどん百円玉を使ってしまうこと。

●石屋の不養生——ICを設計している人は、あまりの激務に健康を害するということ。

東京都杉並区　岡野の三男(21歳)

●取らぬLISTの虫算用——LISTを取らないうちから、バグはないと思い込んでいる未熟者。

●静けさや　耳に染み入る　キーの音——夜遅く、親に見つからないように、音を消してゲームをする学生。

●弘法はマシンを選ばず——優秀なプログラマはどんなマシンでも使えるということ。

●ハッカーのバグ流れ——いかに優秀なプログラマでもバグに悩まされることがある。

東京都世田谷区　古屋かしこ(30歳)

お譲りします。ハード&ソフト

●ソニー「HB-75」を譲ります。色は黒。購入日は59年4月17日。付属品としてナショナルのジョイスティックと「MSX・BASICゲーム集」。本体とジョイスティックで5万円。詳細は電話で。分割払いも可。
〒277千葉県柏市十余二68—296
西岡憲一☎0471(53)4780

●ナショナル「CF-2000」+データレコーダ+RFコンバータ+ジョイスティック2本+ソフト4本+カセットケーブル+MSXマガジン付録のプログラム+マニュアル2冊+保障証+ディスプレイ専用ケーブル、以上すべて含み8万9,000円。詳細は電話で。
〒023岩手県水沢市真城字折居館30
千田栄幸☎0197(23)5096

●日立「MB-H1」にデータレコーダとカートリッジ2本をつけて8万4000円ぐらいで譲ります。希望価格を書いて往復ハガキで連絡してください。
〒123東京都足立区扇1—45—15
後藤すみれ

●MSX用ゲームカートリッジ5本とテープ4本で合計4万円を1万7000円ぐらいで買ってください。希望の人はお電話ください。
〒780高知市中水道5—24
竹中博☎0888(73)6421

●当方の「スターコマンド」、「ゼクサス光速2000光年」「BASICゲーム集」とあなたのソフトとの交換を希望します。または、お売りします。ご希望を書いて往復ハガキで連絡してください。
〒316茨城県日立市西成沢町4-45-9
恩田要

●「ダイヤモンドアドベンチャー」、「ファイナル麻雀」を2本組6,000円で譲ります。交換も可。おハガキください。
〒595大阪府泉大津市河原町5—4
幅野博一☎0725(22)7689

●「トラックボール」「カーレース」「ギャングマスター」「あ〜みだ〜くじ」を格安の価格でお譲りします。往復ハガキまたはお電話をください。
〒175東京都板橋区高島平5—45—6
石葉ひろ子☎03(939)4646

お願い

「お譲りします。ハード&ソフト」のコーナーは、ユーザー同士の広場です。自分の持っているマシンやソフトと、希望するものを交換したり、他機種を購入するために、現在使用しているマシンを譲りたいというときにご利用ください。

その場合、読者間で何らかのトラブルが生じても、編集部では一切フォローできません。18歳以下でマシンを売りたい人は、ご両親の承諾書に捺印の上、おたよりをお送りください。承諾書の形式は、内容がわかるものであれば一切問いません。

なお、住所、氏名、年齢、職業、電話番号の明記もお忘れなく。

楽しいMSXコンピューティングを目指して、読者の皆さんのご協力をお願いいたします。

イベントニュース8月のカレンダー

日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

●ジャパンインターナショナルウェルディングショー
8月下旬(予定)　東京国際貿易センター

めっきり久美ちゃん by スノウチサトル

MESSAGE BOARD

OBI-E(オービーイー)で英会話の実力アップ！

せっかくパソコンを持っていてもゲームに使っているだけじゃもったいない。パソコンはもっともっといろいろなことができる素敵なマシンなのです。パソコン活用を手助けしてくれる新しいソフトをひとつご紹介しましょう。

オービックから発表予定の〝English・with・OBI-E〟がそれ。1セットで英会話と英文タイプとBASICの3種類の学習ができるというスグレ物。英語の正しい発音を覚えるためにカセットテープを使用、コンピュータとテレビ、テープレコーダ、ディスクドライブをジョイントさせるというシステムになっている。

メインキャラクタとしてペンギンのOBI-Eくんが登場。これが愛敬いっぱいで可愛いのです。画面の指示に従ってキーを打っていくと、知らず知らずのうちに覚えてしまう。進度を確かめるためにゲーム形式のテストなども入っている、楽しみながら学べるソフトなのだ。

気になるお値段の方は1セット6万4,000円。ちょっと高い気もするけれど、内容の充実度を考えるとやっぱりおススメ品といえそうだ。

問い合わせ先(342)1880
㈱オービックビジネスコンサルタント。

なお、発売日は7月中旬とのこと。

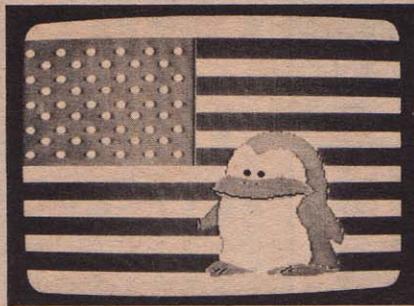
➡キャラクタのオービーくんはペンギン。

「夏休みちびっこパソコン教室」開催

MSXをお勉強したい人にうれしいお知らせ。「夏休みちびっこMSXパソコン教室」が平塚ステーションビル3階〝ラスカ〟主催で行われる。

期間は、7月21日(土)～29日(日)までの9日間。1日2回、午前11時からと午後3時から、それぞれ3時間の特別講習がなんと無料。

毎日、20人で9日間、つまり先着180人で〆切なので、都合の良いクラスを選んで、早目に申し込んでほしい。

申し込み方法は、ラスカ案内所または平塚地区のナショナルショップに置いてある用紙で申し込むこと。

申し込みに間に合わなかった人もガッカリすることはない。1階のイベント広場では、10台のMSXマシンを置いてゲームが楽しめるスペースをつくっているからだ。毎日かよってゲームキングになることだってできるのだ。

今回の協力は、松下電器産業とナショナル販売各店。〝キングコング〟が大活躍することはまちがいなしだ。

場所　平塚ステーションビル
　　　ラスカ・3階イベント広場

問い合わせ先
　　　ラスカ事務局まで
TEL03(436)4639

注：参加対象は、小学5年生から中学3年生までを優先させておりますのでよろしくね。

NHK〝マルチスコープ〟にMSX登場！

毎週月曜日から金曜日の夕方、6時10分からの20分間、科学や自然の不思議を解き明かしてくれる番組が、NHKの〝マルチスコープ〟だ。6月13日放送分の同番組に、アスキーの副社長である西和彦と、縦横数十メートルの床に描かれた巨大MSXが出現。視聴者のドギモを抜いた！

日頃生活していくうえで、何気なく見過しちゃうことってあるでしょ。よ～く考えてみると、ものすごく不思議なことだったりもするよね。もしキミが夜も眠れないほど頭をかかえちゃう人なら、〝マルチスコープ〟をぜひ一度ご覧あれ。見事に謎を解き明かして、明日からの安眠をお約束します。

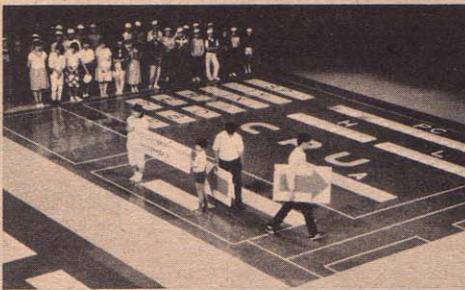
6月13日放送のテーマは〝人間コンピュータ〟。ニューメディアが話題になっているけど、中核をなすコンピュータのことは、まだまだ一般には知られてないよね。BASIC言語は知ってても、コンピュータの内部のことになるとチンプンカンプンなんて人、多いんじゃないかな。

〝人間コンピュータ〟とは、マイコン内部の電気の動きを、人が走りまわることでシミュレートしようというもの。使用したマシンは、もちろんMSXだ。参加してくれたマイコン大好き中学生たちは大変だったけど、見ているボクたちは、目に見えないチップの働きが手に取るようにわかって、なんだか得したような気分になった。

コンピュータの頭脳であるCPUが命令を出すと、レジスタからその情報を持ったパルス（この場合は人間ね）がアドレスバスを通ってメモリまでいき、指定された番地の内容を書きかえる（床に置かれた白と赤のプレートをひっくり返す）といった具合。コンピュータなら一秒間に何万回も実行できることを、手作業で何時間もかけて根気強くやってみた。普段何気なく使っている電卓（なんと電卓にもコンピュータが入っているのです）やマイコンの賢さがよ～くわかったんじゃないかな。

解説した西和彦のやわらかい口調と、進行役の榎本了壱氏のウィットにとんだ話術で、不思議大好きのボーイズ＆ガールズも満足の〝マルチスコープ〟。次回はどんな不思議を説き明かしてくれるかな。

キミも難問に挑戦してみよう！

☗コンピュータのしくみを解説する西和彦。

☗CPUの命令で、パルスが走る！

MSXマシン当選者発表！

5月23～26日行われた〝マイクロコンピュータショウ〟の際、当アスキーのブースでは、MSXマシンのプレゼントコーナーを設置しました。

たくさんのご応募いただいた中から、当選されたのは次の方々です。

●ヤマハCX-5F
東京都新宿区　塚原貴さん(15歳)

●パイオニアPX-7
東京都大田区　橋本英明さん(25歳)

●東芝パソピアIQ
千葉県我孫子市 谷川民生さん(7歳)

●ナショナルCF-2000
東京都新宿区　小薗雅洋さん(30歳)

●ソニーHB-75
神奈川県川崎市 小倉優子さん(22歳)

以上の方々、おめでとうございます。

また、ご協力くださったメーカー各位には、心からお礼を申しあげます。

日立パソコンランド7月のプログラム

日付	時間	内容
22(日)	13:00～15:00	ゲームにチャレンジ〝コンパニオンと遊ぼう〟
24(火)	12:15～12:55	H1セミナー〈計算編〉曜日計算
25(水)	12:15～12:55	H1セミナー〈計算編〉オッズの計算
26(木)	12:15～12:55	H1セミナー〈計算編〉ゲーム差の計算
27～28	12:00～17:00	夏休みゲームタイム〈貸し出し可〉
29(日)	12:00～17:00	パソコンランド杯・H1ゲーム大会
30～31	12:00～17:00	夏休みゲームタイム〈貸し出し可〉

ハイパーオリンピック花ざかり！

遂に登場。秘術、キーボード乱れ打ち！
――ハイパーオリンピックインターナショナルトーナメント

コナミとセンチュリ主催の「ハイパーオリンピックインターナショナルトーナメント」が、6月10日に飯田橋のホテルグランドパレス、ゴールデンルームで行われた。参加選手は、日米80万人の予選を勝ち抜いた、14歳から22歳までの上位各3名。個人種目別、日米対抗、個人総合の3競技に、熱い戦いを繰り広げた。結果は残念ながらアメリカ優勢。全6種目のうち4種目を制し、個人総合1位の座を勝ち取ったブリット君は、人差し指、中指、薬指で交互にキーを押すテクニックを披露。アメリカの優勝に大いに貢献した。

ルームランナーでダッシュ！
HIT BIT de OLYMPIC

こちらはソニー主催のハイパーオリンピック大会。6月11日から17日までの一週間、銀座のソニービル1階玄関ホールで行われた。

オリンピックスタジアムをイメージした会場は、8コースに分かれ、それぞれにHB－75とハイパーショットが。ここでの予選を勝ち抜いたものだけが、ルームランナーを使った決勝大会に進めるとあって、キーを叩く指にも力が入りがち。学校帰りの中学生や、スーツ姿のサラリーマンまで参加する賑いでした。勝った人も負けた人も、仲良く参加賞を手にニッコリ。お疲れサマ！

ウーくん
桜沢エリカ

どーかしてますね。 ったくぅ

ハイパーショット発売！

専用スイッチJE-502

ハイパーオリンピック大会

●ソニー、コナミから発売されているMSXソフト「ハイパーオリンピック」でゲーム大会が行われる。オリンピックの競技種目は8種で、総合スコア、種別スコアで高得点を競うというもの。ゲームのポイントはキーボードをたたく速さとタイミングで、ふつうのアクションゲームやテーブルトップゲームとはひと味ちがう。自信のある人、ない人、オリンピックは勝つことに意義がある。ヨーシ、勝利を目指して、いざトライ！

ゲーム大会の内容は、次のとおり。

主催／ソニー㈱、コナミ㈱

競技方法／8種目の総合スコア、種目別スコア

応募方法／各種目、またはⅠ、Ⅱ（8種類）の総合得点が写っている画面写真を送る。ⅠまたはⅡだけ（4種類）の総合得点による応募は失格になる。応募するときは必ず、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別、使用中のMSX機種（持っている場合）、身長、体重、希望するソフト（フェアプレイ賞）を明記してコナミ・ハイパーオリンピック係まで送ること。

賞品／総合、種目別とも1～6位まで表彰。賞品は、ブレザーコート、楯、認定証、および副賞がある。また、入賞できなかった人の中から抽選で1,000名にフェアプレイ賞として下記のソフト1品贈呈。

●けっきょく南極大冒険 ●わんぱくアスレチック ●タイムパイロット ●スーパーコブラ ●フロッガー ●ぽんぽこパン ●モン太のいち・に・さんすう ●サーカスチャーリー ●ジュノファースト ●スパーキー ●クレージートレイン ●マウザー ●コンピュータービリヤード ●バトルクロス ●アリババと40人の盗賊 ●爆走スタントレーシング ●ドロドン

応募できる数／ひとり何回でもOK！

期間／昭和59年5月1日～同8月31日までの消印有効。

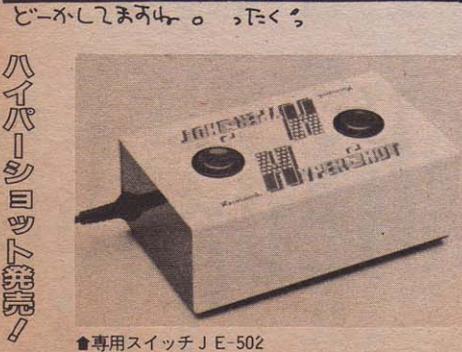
送り先／〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル4F コナミハイパーオリンピック係

問い合わせ先／東京 コナミ㈱03-262-9111
大阪 コナミ工業㈱06-345-2456

ご存知のとおり、「ハイパーオリンピック」をプレイするときは、カーソルキーが必要以上にプッシュされる。

どんな頑丈なマシンでも限度がある。そこで発売されたのが「ハイパーショット」。ボタンは〝RUN〟と〝JUMP〟の2つあり、「ハイパーオリンピック」には最適のスイッチ。専用だから安心してプレイできるネ。

種類は2つ。キーボードを大切にしたい人におススメで～す。

◆JE-502￥4,800 ◆JE-503￥3,000

キミのプログラムに乾杯！

市販のソフトばかりでプレイしているキミ、こんなソフトがあったらというキミ、キミの作ったプログラムをド〜ンと公開してしまおう。アイデアはあるけど、プログラミングに自信のない人は、コンピュータに詳しい友だちと応募してみるのもいい。全国的にプログラマ集まれ！

募集要項

●主催
㈱アスキー・MSXマガジン

●募集期限
昭和59年9月末日（当日消印有効）

●募集内容
MSX使用のゲームプログラムで、未発表のオリジナル作品に限る。16K、32Kシステム、BASIC、マシン語の区別も明記のこと。

●応募方法
個人またはグループで、何点でも応募できる。所定の応募用紙に必要事項を記入の上、プログラムを収録したカセットテープを添えて、「MSXソフトウエアコンテスト係」まで。なお、応募テープにも、必ず氏名およびプログラム名を明記すること。応募作品の返却は一切できないので、ご了承のほどを。

ゲームの評価には時間がかかるので、内容および手順に関する注意書きもお忘れなく。たとえばアドベンチャーゲームなら解法のヒント、アクションゲームなら次の面へ進む方法（プログラムの変更による）などを。

コンテストといっても、あまり考え込まないこと。力試しのつもりで気軽に送ってほしい。

またコンテストに対する希望や月間賞作品の感想など、なんでも本誌のアンケート葉書で教えてほしいね。

発表

昭和59年11月8日
MSXマガジン12月号誌上。
入賞作品は、㈱アスキーと独占的使用許諾契約を締結。商品化の場合には、当社規定による印税を支払う。
ノミネートされたソフトの種類および毎月の応募総数も公開。
掲載された優秀作品には月間賞がおくられる。

賞金

最優秀賞　一〇〇万円
部門賞
優秀BASIC賞　三〇万円
優秀マシン語賞　五〇万円
月間賞　一〇万円

月間賞は毎月8日発売のMSXマガジンで発表。
9月号（8月8日発売）　6月中の応募作品
10月号（9月8日発売）　7月中の応募作品
11月号（10月8日発売）　8月中の応募作品及び最終審査
12月号（11月8日発売）　審査発表

問い合わせ先

〒107東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン
「MSXソフトウエアコンテスト」係
TEL03（486）4505
応募用紙は60円切手を同封の上右記の住所まで。

5月の月間賞発表！

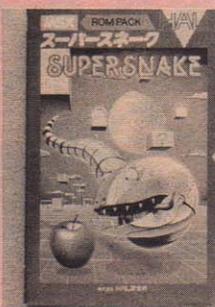
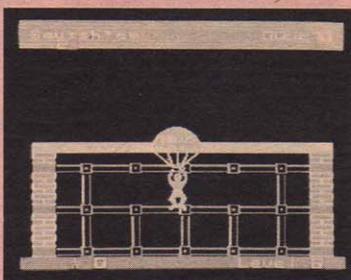
今月の応募総数は15通でした。残念ながら、先月に続いて今月も当社の選考基準に達するプログラムがなく、月間賞の対象者はおりません。そんな中で静岡県三島市の鈴木敏雄さんのプログラム「What a Fantastic Night！」が佳作に選ばれました。月間賞しか考えていなかった当編集部ですが、今回特別、佳作ということで、鈴木さんに賞金をお送りいたします。バージョンアップしたもので、もう1度トライしたいとのことです。鈴木さんぜひがんばってくださいね。

PRESENT

ソフトプレゼント

ヘビーボクシング
（HAL研究所）
立体感あふれるリングでのファイティング。はたして、何ラウンドで相手を倒すことができるだろうか。
10名さま

ステップアップ
（HAL研究所）
次々に襲いくる怪物どもの攻撃をかわし、宇宙船に救出されるまで、絶え間ない緊張の連続だ。
10名さま

スーパースネーク
（HAL研究所）
食い意地の張った二匹のヘビが主人公。長生きするのは、さてどちら。オリや相手に触れると負けだ。
10名さま

スクイッシュゼム
（アスキー）
10名さま

⬆エイリアンに気をつけてビルに侵入。

"みゆき"のレコード、10名さまにプレゼント

人気アニメ"みゆき"がレコードになった。おまけに、MSXのプログラムも録音されているというアニメファン、MSXファンは絶対みのがせないLPだ。

フロッピーディスクTシャツ
10名さま

カセットテープやフロッピーディスクでおなじみのTDKが、MSXマガジンの読者にTシャツをプレゼントしてくれる。徳丸純子ちゃんもお気に入りの着やすいTシャツだ。

MSXトレーナー
10名さま

アスキー製、MSXトレーナーは、色が実にシブイ。サイズはMとLがあるので希望のサイズを明記して応募してね。

ソニー"ハイパーオリンピック"ランニングシャツ
10名さま

あて先はすべてこちら

「パソコン笑候群」「川柳&ことわざ」「交換コーナー」「売ります、買いますコーナー」「プレゼント」など、すべてのあて先は次のとおり。
〒107東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル ㈱アスキー
「MSXマガジン○○○○」係
ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、また、プレゼント応募者は、希望の品名を記入のうえ各係までお送りください。プレゼントの〆切は7月20日。発表は、発送をもってかえさせていただきます。

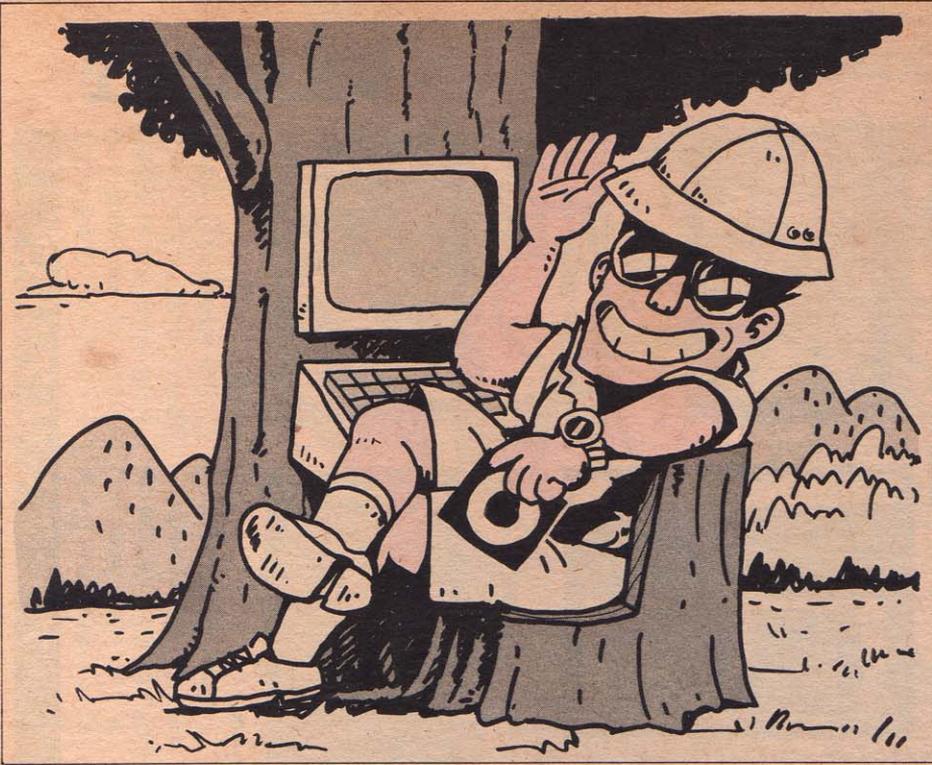
アフターケア

6月8日発売のMSXマガジン7月号の内容および文章中に誤りがありました。左記のように訂正します。
☆P88…ソフトインフォメーション中、「カエルシェルター」は「カエルシューター」の誤りです。
☆P115…ローランドのシーケンサ、"MC-202"とKORGの"ポリ800"の写真は入れ違いです。
☆付録のプログラム「グレート・フィッシング」中、使用可能なマシンはRAM容量32Kバイト以上に限られます。また、BASICプログラム中、2－30行の「トナニヌ■」は、「トナニヌゆ」の誤りです。

パソコンについての 最新 知的会話コードブック ③

君はインドア派、それともアウトドア派？

――専門用語恐るるべからず！ どんなに難しいコンピュータ用語も事情背景も、わかったつもりで乗り切ろう!?

イラスト●Yosuke Kihara
文●月岡 優

前号ではパソコン通の3つのスタイルについて説明したね。

ざっとおさらいしてみよう。まず第一のスタイルは、カタログ・データなどの収集を中心に、やたら最新機種の情報に詳しいナイコン族（パソコン通は、ハードウェアを持たないマイコンマニアをこう呼ぶ）。

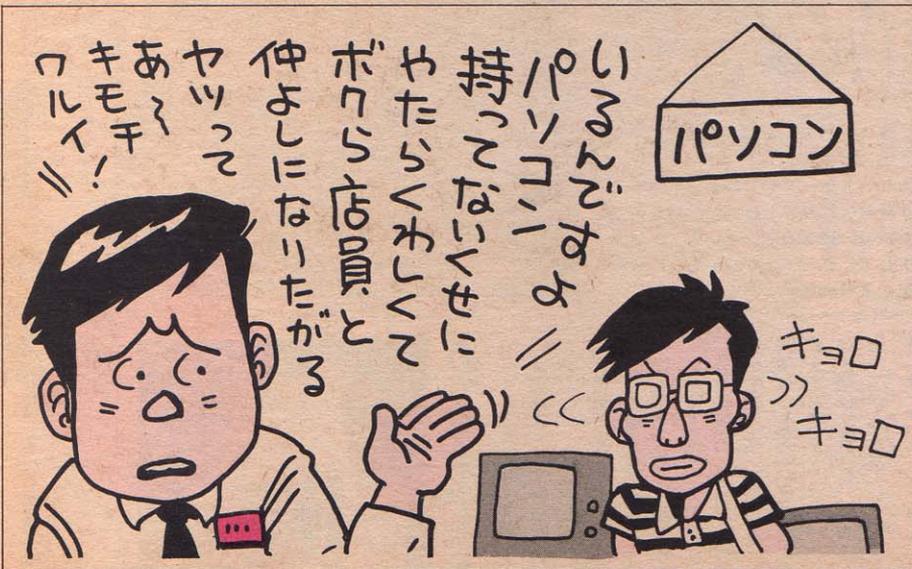
そして、第二のスタイルは、パソコンを持っているのは当り前、でも、パソコンに対して〝さめている〟クールなシティ派。

第三のスタイルは、CG（コンピュータ・グラフィックスの略だが、単にシージーと発音した方が格好がいい）やシンセサイザなど、アート分野からパソコンに接近したタイプのアート派。

とまあ、3つのタイプがあったね。ところで、そうした3つのスタイルにも、それぞれ、インドア派とアウトドア派があるんだね。

今月は、このインドア派とアウトドア派について考えてみることにしよう。

《インドア派》

「パソコンといっても、ある程度の重量と大きさがあるんだから、ちょ

日頃のカタログ集めもナイコン派の大事な仕事だ。でもネ暗なイメージで店員に接してはいけないのであります。

いくらナイコン派でもダンボールでハリボテくらいつくっておいてほしいもんです

っと小脇にかかえ外へ……、なんてことが不可能な以上、インドアが当り前じゃないか!?」

まあ、まあ、そういわずに聞いてください。パソコンを外へ持ち出すのは無理にしても、ポケコンやハンドヘルドコンピュータもあるわけだし、液晶カラーTVもあるんですから、近い将来、本格的パソコンもディスプレイごと外へ持ち出すことが可能になるかもしれませんよ。

さて、読み苦しい点があるのはご勘弁をお願いして、本題に入ることにしましょう。

「インドア派といっても、家にデンとパソコンをお持ちの方は良いのでしょーが、ナイコン族のカタログ派はどーすんの?」

そういう疑問、もっともですが、それでは本題に入れないではないですか。もちろんパソコンを見せびらかすという低レベルでの見栄をはることができない以上、少々ハイテクの見栄知的会話で誤魔化す必要があるわけで、それこそがこの記事の本題でありまして……。

とにかく、カタログ派は、インドアでどうしたら良いのか考えてみよう。

まず、ナイコン族である以上、パソコンで何かをやって見せるのは不可能。そこで、収集したカタログが役に立つというものだ。収集したカタログはきちんとソート（ABC順とかあいうえお順とかに並べ替えること）して、ファイルしておこう。友人などに見せるときも、

「いずれは、パソコンを買って、データベースに入れて管理するつもりなんだけど……」などと、いえば効果的。

また、パソコン関係の情報誌や書籍の蔵書も図書館の本のようにきちんとラベルをはって整理しておこう。これも、「将来、パソコンデータベースで管理するんだ!」といえば説得力がある。それから、パソコン情報誌はバックナンバー、できれば創刊号からそろえておけばなおよい（古本屋などで捜してみよう）。アスキーの創刊号なんか、このMSXマガジンより薄かったが、内容は濃かったんだ。当時は、付録にタイニーベーシックのソノシートとか10進数↔16進数変換計算尺なんかが付いていたりしたんだ。

さて、次はシティ派だ。シティ派はパソコンで住所録ぐらいは作っておこう。もちろんソフトは市販のもので十分、使用説明書で登録の方法と検索の方法さえマスターしておけば良い。

友人や恋人が来たときは、ディスプレイに住所録を出して、

「君の住所と電話番号、これでまちがいないね。ちょっと確認しておきたかったんだ」などといえば良いわけだ。

また、レコードや蔵書のファイルも作っておけば、

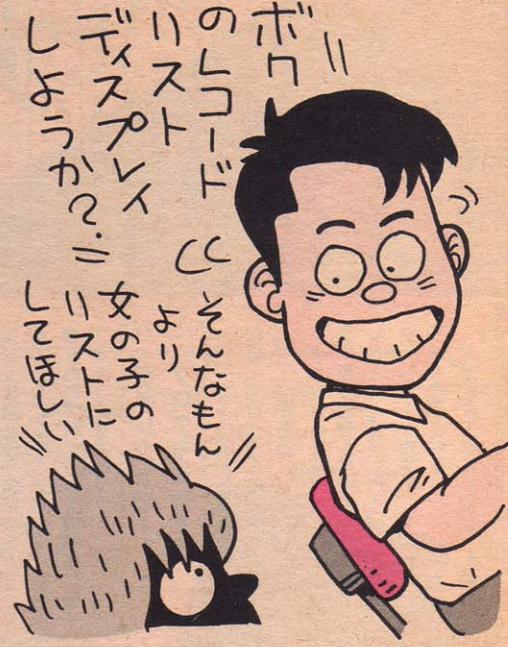
「君の好きな曲、何だったっけ? 今、パソコンで検索するから……」なんていうこともできる。

それから、ワープロソフトも必需品だ。手紙やレポートは必ずワープロで書くようにしよう。とにかく、シティ派はパソコンでテクノ書斎といったイメージを作ることが肝心だ。

アート派は、アトリエのようなラフでいてセンスのよいインテリアコーディネイトが重要だ。機能性も必要だが、それ以上にクリエイティブ空間としてのオブジェが大切なのだ。

パソコン以外にもホログラフィーなどのレーザー装置なんかもあれば面白い。とにかく、テクノアートのイメージであればパソコンでないものも十分役立つはずだ。

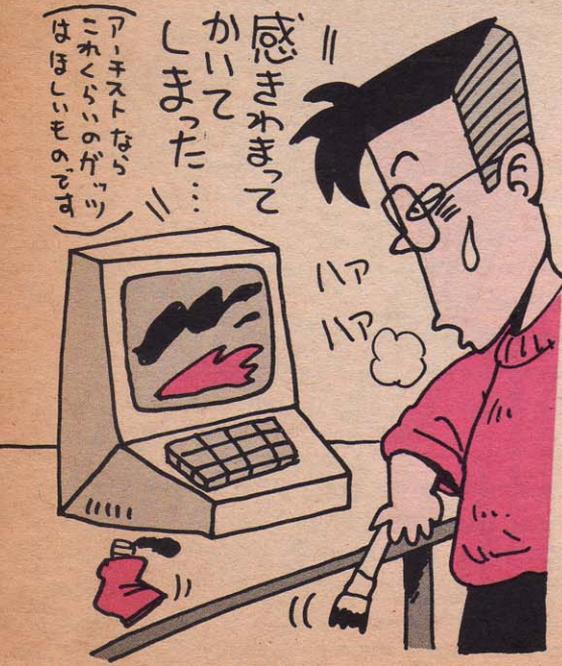
ボクのレコードリストディスプレイしようか?

そんなもんより女の子のリストにしてほしい

《アウトドア派》

ナイコン族のカタログ派は秋葉原などのパソコンショップへ出かけよう。もちろんカバンにはパソコン情報誌の2〜3冊は入れておく。

パソコンオンチの友人などをつれていって、あれこれ説明するのも良いし、

10 A=A+1:PRINT A:GOTO 10

などと、デモ機を使ってパソコンを動かしてみるのも良いだろう。簡単なグラフィック命令を覚えていってカラーのランダムパターンなんかを出して見せるのも面白い。

シティ派は、ポケコンや腕コン、それにハンドヘルドコンピュータなどを駆使しよう。

手帳がわりにポケコンや腕コンを使い、スケジュールなんかを聞かれたら、さっとポケコンを出して、

「8月1日のPM2時ですか? ええ、何も登録されてません。いいですよ。じゃあ、登録しますよ」なんてやればいいんです。

また、電話番号なども登録しておくと良い。

シティ派もハンドヘルドコンピュータでデータ通信するようになると本物だ。もちろんRS-232C端子のあるものならポケコンや腕コンでも可能だ。公衆電話から音響カプラで会社とか自宅のパソコンへデータを送るなんていうのを人が見たら、そうとうのパソコン通に見られること受け合い。

さて、アート派。これはすごい。何とレーザーアニメーションで夜空の雲にアートしてしまうのだ。もっともこれは、本格的なパソコン通のお話で、単に見栄だけではできませんよ。でも、見栄もここまでこなけりゃ本物じゃありませんよね。

FEAR OF TERM

用語を知れば恐くない　プログラム関連語特集

エラーメッセージ

パソコンでプログラムを走らせるときに、命令の書き方や文法の間違い、変数の指定の違いなどがあるとプログラムの実行をストップし、表示されるメッセージ文のこと。

間違いの種類によって、いろいろな内容のエラーメッセージが表示されるので、プログラムを自分で作ろうとするときには大変便利だ。

コンパイラ

FORTRANやCOBOLなど高級言語で書かれたプログラムを、機械語になおすプログラム。すべてを一度、機械語になおしてから実行するので動作が早い。

FORTRANのプログラムを作動させるには、FORTRANのコンパイラが必要ということになる。非常に便利なプログラムです。

高級言語

高水準言語ともいう。

COBOL、FORTRAN、BASICなどに代表されるプログラミング言語で、機械語などと比べて人間の日常語に近いので使いやすい(でも英語だけどね)。

ちなみに、COBOLは一般事務処理用に、FORTRANは科学技術の計算、BASICは初心者が簡単にあつかえるように作られている。

インタープリタ

プログラムを実行する際に、一行ずつ読んで内容を解釈しながら実行していく言語プログラム。

MSX規格のパソコンなど多くのパソコンにはBASIC言語のインタプリタが標準装備されている。

スピードは遅いが、プログラム実行中のエラー箇所で止まるので、ミスをみつけやすく直しやすいという利点もある。

バグ

プログラム中にある、間違いのことを「バグ」といい、これを取りのぞくことを「デバッグ」という。「バグ」というのは、虫のことなので、「虫たいじ」とか「虫とり」なんていうこともあるよ。

プログラムにとっては、小さなミスから、プログラムが動かなくなってしまうものまである。

一般に市販されているプログラムでは、「バグ」がみつかると無料で交換してくれるのが普通だから、ソフトを買ったときには愛用者カードを送り返すことをお忘れなく。

アセンブリ言語

機械語というのは、0と1の組み合わせでできているんだけど、それを見ただけでは何のことなのか良くわからない。そこで機械語の命令内容を人間がわかりやすいように意味を持った記号(ニーモニック・コードという)に置きかえて書く言語。

ひとつの命令がひとつの記号に対応する。

最近では、プログラム開発にアセンブリ言語を使う例は少なくなってきている。なお、アセンブリ言語で書かれたプログラムを機械語に直すプログラムをアセンブラという。

ダイレクトモードとプログラムモード

パソコンに何か仕事をさせる場合には、プログラムモードとダイレクトモードがある。

ダイレクトモードは、コンピュータに直接命令を与えてやる方法で、たとえば、PRINT　1＋2と入力しリターンキーを押すと、すぐに3と実行され表示される。

ダイレクトモードでは、一回しか実行しないので、PRINT　1＋2と再度キーインしなくてはならない。何度も実行させるためには、行番号をつけてプログラムにすればいいんだよね。

フローチャート

コンピュータに何かの仕事をさせようと思ったときに、仕事の手順や内容を仕事の流れにそって図に書いてやる。これをフローチャートという。

長いプログラムを書くときには、いきなりプログラミングするのではなく、フローチャートによって流れを明確に簡略化して、何をさせたいのかはっきりさせると、プログラムが作りやすい。

これからプログラム作りに挑戦したい人は、フローチャートの書き方から勉強しよう。

フローチャートの例

スタート
おなかがへってるか?
YES
ごはんをたべなさい
NO
ジョギングをしなさい
END

```
1510 PSET(136,112),15:COLOR 13:PRINT#1,"アタリ !!!
1520 PSET(136,128),15:COLOR 13:PRINT#1,USING"$
1530 KA=KA*BA:PSET(160,140),15:PRINT#1,USING"=
1540 MO=MO+KA:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 158
1550 PLAY"O3L8GFEDC"
1560 PSET(136,112),15:COLOR 1:PRINT#1,USING"
1570 MO=MO-KA:FOR A=0 TO 1000:NEXT
1580 '*** ゲーム オーバー ***
1590 IF MO=0 OR NO=10 THEN 1610 ELSE 1600
1600 KA$="":KA=0:ST$="":GM=1:NO=NO+1:BA=0
1610 CLOSE#1:SCREEN 1:COLOR 15,4,7
1620 PLAY"O4L8GFEDGFEDGFEDC","O3L2CCDC8"
1630 LOCATE 5,8:PRINT"===  GAME OVER  =
1640 LOCATE 5,12:PRINT USING"アナタノ トクテン
1650 FOR I= 0 TO 2000:NEXT I
1660 IF MO>=HI(5) THEN 2350 ELSE GOSU
1670 '
1680 '*** ショキ ガメン ***
1690 '
1700 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:KEY OFF
1710 PLAY"O4L8CDEFGABO5C","O3C202
1720 LOCATE 5,12:PRINT"===  SLOT
1730 IF PLAY(0)=0 THEN RETURN EL
1740 RETURN
1750 '
1760 CLS:COLOR 12,0,15
1770 LOCATE 8,3:PRINT"* バイリツ
1780 LOCATE 8,5:PRINT KY$(1)
1790 LOCATE 8,6:PRINT KY$(1
1800 LOCATE 8,7:PRINT KY$(2
1810 LOCATE 8,8:PRINT KY$(
1820 LOCATE 8,9:PRINT KY$(
1830 LOCATE 8,10:PRINT KY
1840 LOCATE 8,11:PRINT K
1850 LOCATE 8,12:PRINT K
1860 LOCATE 8,13:PRINT
1870 LOCATE 8,14:PRINT
LOCATE 8,15:PRIN
LOCATE 8,16:PRI
LOCATE 8,18:PRI
```

アスキー読者アンケート

株式会社アスキーでは、
読者の皆様のご意見、ご要望に
お応えしていくため、
今回、読者アンケートを行います。
お答えくださった方には抽選で
MSXパソコンをはじめ
アスキーオリジナルの素敵な賞品を
差し上げます。
どうぞふるってご応募ください。

★お好きなパソコンを○で囲んでください。

- ●ナショナル/CF-2000
- ●ヤマハ/YIS303, YIS503, CX-5, CX-5F
- ●サンヨー/MPC-10, MPC-11, MPC-5, PHC-30
- ●ビクター/HC-6
- ●三菱/ML-8000, ML-120, ML-120D, ML-F110
- ●パイオニア/PX-7
- ●SONY/HB-55, HB-75,
- ●東芝/HX-10D, HX-10S, HX-10DPN, HX-10DN
- ●ゼネラル/PCT-50
- ●日立/MB-H1, MB-H1E
- ●富士通/FM-X
- ●キヤノン/V-10, V-20

(順不同)

▶**応募方法**:裏面の解答用紙にご記入の上、お手数ですが、封書にてご返送ください。 ▶**あて先**:〒107東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル ㈱アスキー 読者アンケート係 ▶**応募〆切**:7月末日(消印有効) ▶**当選発表**:MSXマガジン10月号誌上(9月8日発売)。尚、MSXパソコン以外の賞品については、直接商品の発送をもって替えさせていただきます。

MSX Tシャツ(10名様)

温度計(20名様)

アスキーステッカー(50名様)

オリジナルメモ帳(100名様)

アスキー読者アンケート解答用紙

①～④ ⑤＝1

住所	〒 都府道県 電話（　　）　－	氏名	（フリガナ）

勤務先・学校名・所属部課・職歴 学部・学科名		所属団体・クラブ		Q※	SQ⑥ 1	SQ⑦ 2

性別 ⑧	年令 ⑨⑩	未既婚 ⑪	最終学歴		⑫	専攻 ⑬
1．男 2．女	才	1．未婚 2．既婚	在学者	1．中学 2．高校 3．短大 4．大学 5．専門学校 6．その他（　　）		1．文系 2．理系
			卒業者	7．中卒 8．高卒 9．短大卒 0．大卒 X．専門学校卒 Y．その他（　　）		

Q1 ⑭	Q2 ⑮	Q3 ⑯	Q4	Q5 ⑰ ⑱	Q6 ⑲
1→a（　） 2 b（　）	1→a（　） 2 b（　）				

Q7 ⑳㉑	Q8 ㉒	SQ1 ㉓	Q9 ㉔	SQ1 ㉕	Q10 ㉖	Q11 ㉗	Q12 ㉘ ㉙	Q13 ㉚㉛	Q14 ㉜
	1 → 2		1 → 2						

Q15 ㉝	SQ1 ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴			SQ2 ㊵㊶		SQ3 ㊷
1 → 2→Q16へ	a（　） b（　）	Cメモリ	d	a 昭和 （　）年	b店名（　） 所在地（　）	

SQ4 ㊸	SQ5 ㊹	SQ6 ㊺	SQ7 ㊻	SQ8 ㊼	SQ9 ㊽	SQ10 ㊾	SQ11 ㊿	SSQ1 51
								[　]

SQ12 52 53 54 55 56 57 58			SQ13 59 60	SQ14 61 62	SQ15 63	SQ16 64	SSQ1 65	SSQ2 66 67 68 69 70
a テープ 本	b ディスク 本	c その他 本				1 → 2		a（　） b（　）

SQ17 71	SQ18 72 73	Q16 74	SQ1 75 76 77 78 79	SQ2 80	SQ3 ⑥
			a（　） b（　）	[　]	[　]

Q17はお答え下さい全員	Q17 ⑦	SQ1 ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫		⑬ ⑭	SQ2 ⑮	SQ3 ⑯
	1 → 2→Q18へ	a（　） b（　）	cメモリ	d（　）		

SQ4 ⑰	SQ5 ⑱	SQ6 ⑲	SQ7 ⑳	SSQ1 ㉑	SQ8 ㉒	SQ9 ㉓	SQ10 ㉔ ㉕
				[　]			[　]

全員に	Q18 ㉖	Q19 ㉗	SQ1 ㉘	Q20 ㉙	SQ1 ㉚ ㉛	Q21 ㉜ ㉝		Q22 ㉞	Q23 ㉟
		1 → 2		1 → 2	[　]	a	b		回数

	Q24 ㊱	Q25 ㊲	Q26	Q27
店名（　） 所在地（　）				

Q28 ㊳	Q29 ㊴	Q30 ㊵	Q31 ㊶	Q32 ㊷	Q33	Q34 ㊸	Q35 ㊹	Q36 ㊺

Q37 ㊻㊼㊽	

52 53 54 55 56

キリトリ線

アスキー読者アンケート

Q※ お勤めの方だけお答えください。
お勤めの会社はコンピュータ関係ですか?
① はい（SQ1へ） ② いいえ

(SQ1) 会社の内容は?
① ハードが中心 ② ソフトが中心 ③ 周辺機器
④ その他

(SQ2) あなたの職種は次のどれですか?
① S.E. ② プログラマー ③ オペレーター
④ キーパンチャー ⑤ その他

Q1 好きなテレビ番組は、ありますか?
① ある (a) 放送局名 (b) 番組名
② ない

Q2 好きなラジオ番組は、ありますか?
① ある (a) 放送局名 (b) 番組名
② ない

Q3 購読新聞は、何ですか?
① 朝日新聞 ② 毎日新聞 ③ 読売新聞 ④ サンケイ新聞
⑤ 日本経済新聞 ⑥ その他（ ）

Q4 パソコン誌以外の購読雑誌は、何ですか?

Q5 購読漫画雑誌は、何ですか?

Q6 あなたの1ヶ月のお小遣いは、いくら位ですか?
① 3千円未満 ② 3千円以上6千円未満
③ 6千円以上1万円未満 ④ 1万円以上2万円未満
⑤ 2万円以上3万円未満 ⑥ 3万円以上5万円未満
⑦ 5万円以上10万円未満 ⑧ 10万円以上

Q7 (就職している人のみ)あなたの年収は、どの位ですか?
① 150万円未満 ② 200万円未満 ③ 250万円未満
④ 300万円未満 ⑤ 350万円未満 ⑥ 400万円未満
⑦ 450万円未満 ⑧ 500万円未満 ⑨ 550万円未満
⑩ 600万円未満 ⑪ 650万円未満 ⑫ 700万円未満
⑬ 700万円以上

Q8 あなたは、何か資格をお持ちですか?
① 持っている (SQ1)へ
② 持っていない

(SQ1) その資格は何ですか?
① 自動車免許 ② 自動二輪免許 ③ 原付免許
④ アマチュア無線 ⑤ 情報処理 ⑥ その他（ ）

Q9 あなたは、車をお持ちですか?
① 持っている (SQ1)へ
② 持ってない

(SQ1) その種類は何ですか?
① 普通自動車 ② 自動二輪 ③ 原付 ④ その他（ ）

Q10 あなたの趣味は、何ですか?
① 読書 ② 音楽鑑賞 ③ 美術鑑賞 ④ 映画鑑賞
⑤ パソコン ⑥ スポーツ ⑦ ドライブ ⑧ 楽器演奏
⑨ 釣り ⑩ 旅行 ⑪ アマチュア無線 ⑫ その他（ ）

Q11 よく聞く音楽は、何ですか?
① クラシック ② ポピュラー ③ ジャズ ④ ロック
⑤ 歌謡曲 ⑥ 演歌 ⑦ 映画音楽 ⑧ その他（ ）

Q12 パソコン関連商品以外で、あなたが今一番欲しいものは、何ですか?

Q13 パソコン以外に、あなたが今、最も関心がある情報は何ですか?
① ニューメディア情報 ② ハイテクノロジー(先端技術情報)
③ 政治動向 ④ 経済情報 ⑤ 芸能・芸術関連情報
⑥ ファッション情報 ⑦ 音楽関連情報 ⑧ 生活関連情報
⑨ タウン情報 ⑩ スポーツ情報 ⑪ トラベル情報
⑫ 教育関連情報 ⑬ その他（ ）

Q14 パソコンに、興味を持ったきっかけは、何ですか?
① パソコンショップで見て ② 知人の紹介で
③ 仕事・学業の関係で ④ 新聞・雑誌の記事で
⑤ テレビ・ラジオの報道で ⑥ 新聞・雑誌の広告で
⑦ テレビ・ラジオの広告で ⑧ その他（ ）

Q15 個人的に所有しているパソコンは、ありますか?
① ある
② ない ── (Q16)へ

(SQ1) 所有しているパソコンの (a)メーカー名 (b)機種名 (c)メモリ(RAM)容量 (d)周辺機器を、お知らせください。

(SQ2) 所有しているパソコンは、(a)昭和何年 (b)何というお店で買いましたか?

(SQ3) パソコンを購入した理由は、何ですか?
① ゲーム ② コンピュータ自体の学習 ③ 家計簿
④ 個人・家庭のためのデータベース
⑤ プログラムを作って楽しむ
⑥ オーディオ機器、ビデオ機器のコントロール
⑦ 子供の教育のため ⑧ 時代の波に乗り遅れないため
⑨ 友人・知人が使っているから ⓪ 家族の要望で
Ⓧ 仕事の必要上 Ⓨ その他（ ）

(SQ4) その機種に決めた理由は、何ですか?
① 機能・性能 ② 操作性 ③ 周辺機器の充実
④ 価格 ⑤ ソフトウェアの充実 ⑥ メーカーの信頼性
⑦ デザインのよさ ⑧ ブランドイメージ
⑨ その他（ ）

(SQ5) パソコンを買う時に参考にしたのは何ですか?
① カタログ ② 友人・知人の勧め ③ 店員の勧め
④ 専門誌の記事 ⑤ 新聞・雑誌の広告 ⑥ テレビ・ラジオの広告
⑦ 専門紙(誌)以外の新聞・雑誌の記事 ⑧ その他（ ）

(SQ6) パソコンの主な使用者は、どなたですか?
① 本人 ② 父母 ③ 兄弟 ④ 子供 ⑤ その他（ ）

(SQ7) どのようにしてパソコンを学習されましたか?
① 学校・会社 ② セミナー・講習会 ③ パソコン教室
④ 通信教育 ⑤ 雑誌・書籍 ⑥ 友人・知人 ⑦ サークル・クラブ
⑧ テレビ・ラジオのパソコン講座 ⑨ その他（ ）

(SQ8) パソコンをどのように使っていますか?
① ゲーム ② コンピュータ自体の学習
③ コンピュータによる教育 ④ 個人・家庭のためのデータベース
⑤ 自分の仕事のため
⑥ オーディオ機器・ビデオ機器のコントロール
⑦ ワープロ ⑧ その他（ ）

(SQ9) パソコンの使用頻度は、どの位ですか?
① 月に1回未満 ② 月に1～4回 ③ 週に2～3回 ④ 毎日

(SQ10) 1回当たりの使用時間は、平均どの位ですか?
① 30分未満 ② 1時間未満 ③ 1時間30分未満
④ 2時間未満 ⑤ 3時間未満 ⑥ 4時間未満 ⑦ 4時間以上

(SQ11) パソコンを活用されていますか?
① 活用している ② まあ活用している ③ どちらともいえない
(SQ12)へ
④ あまり活用していない ⑤ 活用していない
(SSQ1)へ

(SSQ1) ((SQ11)で④あまり活用していない⑤活用していないと答えた人のみ) 活用できない理由は、何ですか?

(SQ12) 今、お持ちのソフトウェアの本数は、何本ですか?
形態別にお知らせください。(a)テープ、(b)ディスク、(c)その他

(SQ13) 今、最も気に入っているソフト名は、何ですか?

(SQ14) 今、欲しいと思うソフト名は、何ですか?

(SQ15) 今、所有しているパソコンに満足していますか?
① 満足している
② だいたい満足している
③ あまり満足していない
④ 不満である

(SQ16) 所有しているパソコンを買い替える予定がありますか?
① ある ── (SSQ1)へ ② ない ── (SQ17)へ

(SSQ1) ((SQ16)で①あると答えた人のみ)その理由は、何ですか?
① 今より高級機が欲しいので
② 機能・性能的に古くなったので
③ 市販のソフトが少ないので
④ もっと手軽に使える機種が欲しいので
⑤ その他（ ）

(SSQ2) ((SQ16)で①あると答えた人のみ)もし買い替えるとすると、(a)欲しいメーカー及び、(b)機種名は、何ですか?

(SQ17) 今後、欲しい周辺機器は、何ですか?
① カラーディスプレイ ② グリーンディスプレイ
③ プリンター ④ カラープリンター ⑤ フロッピーディスク
⑥ ハードディスク ⑦ モデム ⑧ データレコーダー
⑨ ジョイスティック ⓪ 専用デスク Ⓧ 特になし
Ⓨ その他（ ）

(SQ18) 今後、自分の所有しているパソコンをどのように使いたいと思いますか? 具体的にお知らせください。

Q16 (Q15で②ないと答えた人のみ) 個人的に、パソコンを欲しいと思いますか?
① 欲しい ── (SQ1)へ
② 欲しいと思わない ── (SQ3)へ
③ わからない ── (Q17)へ

(SQ1) 欲しい (a)メーカー名 (b)機種は何ですか?

アスキー読者アンケート

(SQ2) 欲しいと思う理由は何ですか?

(SQ3) 欲しいと思わない理由は何ですか?

Q17 勤務先、学校等で、あなたの使えるコンピュータは、ありますか?
① ある
② ない ――(Q18)へ

(SQ1) 使えるコンピュータの (a)メーカー名 (b)機種名 (c)メモリ(RAM)容量 (d)周辺機器を、お知らせください。

(SQ2) コンピュータの主な使用者は、どなたですか?
① 本人 ② 上司
③ 同僚 ④ 部下
⑤ その他( )

(SQ3) どのようにしてコンピュータを学習されましたか?
① 学校・会社 ② セミナー・講習会 ③ パソコン教室
④ 通信教育 ⑤ 雑誌・書籍 ⑥ 友人・知人
⑦ サークル・クラブ ⑧ テレビ・ラジオのコンピュータ講座
⑨ その他( )

(SQ4) コンピュータをどのように使っていますか?
① コンピュータによる教育 ② ビジネス・データベース
③ 映像・音響芸術 ④ 社内管理 ⑤ 顧客管理 ⑥ 在庫管理
⑦ 伝票処理 ⑧ ワープロ ⑨ 大型コンピュータとの接続
⓪ 集計 ⓧ その他( )

(SQ5) コンピュータの使用頻度は、どの位ですか?
① 月に1回未満 ② 月に1～4回 ③ 週に2～3回 ④ 毎日

(SQ6) 1回当たりの使用時間は、平均どの位ですか?
① 30分未満 ② 1時間未満 ③ 1時間30分未満
④ 2時間未満 ⑤ 3時間未満 ⑥ 4時間未満 ⑦ 4時間以上

(SQ7) コンピュータを活用されていますか?
① 活用している ② まあ活用している ③ どちらともいえない
――(SQ8)へ
④ あまり活用していない ⑤ 活用していない
――(SSQ1)へ

(SSQ1) ((SQ7)で④あまり活用していない⑤活用していないと答えた人のみ) 活用できない理由は、何ですか?

(SQ8) このコンピュータに満足していますか?
① 満足している ② だいたい満足している
③ あまり満足していない ④ 不満である

(SQ9) このコンピュータに今後、欲しい周辺機器は、何ですか?
① カラーディスプレイ ② グリーンディスプレイ
③ プリンター ④ カラープリンター ⑤ フロッピーディスク
⑥ ハードディスク ⑦ モデム ⑧ データレコーダー
⑨ ジョイスティック ⓪ 専用デスク ⓧ 特になし
ⓨ その他( )

(SQ10) 今後、コンピュータをどのように使いたいと思いますか? 具体的にお知らせください。

Q18 MSXというパソコンをご存じですか?
① 知っている ② 聞いたことがある ③ 知らない

Q19 全員にお聞きします。プログラムは、作れますか?
① 作れる ――(SQ1)へ
② 作れない ――(Q20)へ

(SQ1) そのプログラム言語をお知らせください。
① BASIC ② フォートラン ③ コボル ④ パスカル
⑤ C ⑥ その他( )

Q20 雑誌からプログラムを打ち込んだことがありますか?
① ある ――(SQ1)へ
② ない ――(Q21)へ

(SQ1)その雑誌名をお知らせください。

Q21 パソコンについてのハード、ソフトの商品情報は、(a)何から得ていますか? (b)特に重視している情報を1つだけお知らせください。
① カタログ・パンフレット ② パソコン教室
③ サークル・クラブ ④ 友人・知人 ⑤ 販売店の店頭・店員
⑥ 専門誌の広告 ⑦ それ以外の雑誌広告 ⑧ 新聞広告
⑨ その他( )

Q22 パソコン学習、プログラミングに関する知識は、何から得ていますか?
① 学校・会社 ② セミナー・講習会 ③ パソコン教室
④ 通信教育 ⑤ 専門書籍 ⑥ 専門雑誌 ⑦ 友人・知人
⑧ サークル・クラブ ⑨ テレビ・ラジオのパソコン講座
⑩ その他( )

Q23 1ヶ月に何回位パソコン・ショップへ行きますか? また、主に行く店はどこですか? 店名と所在地をお知らせください。
① 行ったことがない ② 月に1回未満 ③ 月に1、2回
④ 月に3～5回 ⑤ 月に6～10回 ⑥ 月に10回以上

Q24 パソコン教室に興味はありますか?
① 行ったことがある ② 行きたいと思っている
③ 関心はある ④ 関心がない ⑤ 存在を知らなかった

Q25 今後、パソコンに最も必要だと思われる機能を2つ選んでください。
① カラーグラフィック ② 音声合成 ③ 音声認識 ④ OS
⑤ ビジネス処理用語 ⑥ メモリ容量 ⑦ 日本語処理
⑨ 通信機能 ⓪ 画像入力 ⓧ 高速精密度演算
ⓨ その他( )

Q26 パソコンについて知りたいこと、困っていることがありましたらお知らせください。

Q27 販売店に対するご要望をお知らせください。

Q28 MSXマガジンをお知りになったのは何からでしたか?
① ポスターで ② 書店・生協で ③ 新聞・雑誌広告で
④ 新聞・雑誌記事で ⑤ テレビ・ラジオ広告で
⑥ 友人・知人から聞いて ⑦ パソコン・ショップで
⑧ その他( )

Q29 MSXマガジンはどこで購入しますか?
① 書店 ② 生協 ③ パソコンショップ ④ 定期購読
⑤ その他( )

Q30 MSXマガジンの購入は初めてですか?
① 初めて ② 時々 ③ ほとんど欠かさず ④ 毎号

Q31 MSXマガジン購入の理由は何ですか?
① 表紙が気に入って ② 内容が面白いので
③ 価格が手頃なので ④ 読み易いので
⑤ プログラムリストが豊富なので
⑥ 商品情報の記事が充実しているので
⑦ 広告による情報が多いので ⑧ ゲームづくりの上達のため
⑨ ゲームデザイナーになりたいから
⓪ 友人・知人に勧められて ⓧ なんとなく
ⓨ その他( )

Q32 現在のMSXマガジンの内容について、どうお思いですか?
① 非常に満足している ② まあ満足している ③ どちらともい
③ どちらともいえない ④ やや不満 ⑤ 非常に不満

Q33 今後のMSXマガジンの内容について、特集又は連載を希望することがあればお知らせください。

Q34 MSXマガジンに掲載されている広告は、
① 非常に熱心にみる ② 資料として保存する
③ だいたい目を通す ④ 必要と思われるところだけ見る
⑤ あまり見ない ⑥ 興味がない

Q35 どのような広告を載せてもらいたいですか?
① ゲーム・ホビー関連のソフトウェア ② ビジネス・ソフト
③ OA機器 ④ パソコン機器 ⑤ 書籍
⑥ パソコン・ショップ ⑦ その他( )

Q36 広告のページ数は、いかがですか?
① 多すぎる ② やや多い ③ ちょうど良い
④ やや少ない ⑤ 少ない

Q37 ほかに購読しているパソコン誌がありましたら、お知らせください。
① ASCII ② LOGIN ③ MSXマガジン ④ I/O
⑤ bit ⑥ RAM ⑦ マイコン ⑧ 日経コンピュータ
⑨ マイコンライフ ⑩ Oh! PC ⑪ popcom
⑫ テクノポリス ⑬ インターフェイス ⑭ information
⑮ コンピュートピア ⑯ マイコンBASICマガジン
⑰ 日経パソコン ⑱ pio ⑲ コンプティーク ⑳ 日経バイト
㉑ パソコンワールド ㉒ プロコン ㉓ その他( )

SOFT INFORMATION

汗がキラリ、太陽がピッカリ、雲がモクモクの季節。もう心ウキウキワクワク危険な気持ちでいっぱい。さあ、なにして遊ぼうかな!?
山に、海に、フィールドに遊びに行くところがたっくさんあるネ。いろいろあるからまよっちゃう。MSXのソフトも選ぶ楽しさ、遊ぶ面白さがワンサカだよ。今月はどのソフトにしようかな……!?
まよったときにはMSXマガジンだよ。コレ、もうジョーシキぞえ!!

忍者影

●ROM 4,800円 ハドソン

片っ端から敵忍者を打ち倒し、進めわれらが忍者影!

忍びの者――その修行は辛く厳しい。そして掟も……。殿の命令とあらば、その任務がいかに過酷なものであっても、自分の命を賭けてでも遂行せねばならない。忍者・影に与えられた命令も困難を極める仕事だった。敵城に潜入し、城主を暗殺せよというのが影に与えられた任務だ。しかし、敵城には忍者がいっぱい。城の内外、どこに行ってもすぐ敵忍者に発見されて、攻撃をうける。城門、城内、そして屋上にと、どこに行っても影を待ちうけているのは敵忍者なのだ。もう、こうなれば影が生き残る方法は一つしかない。腕に自慢の忍法と手裏剣で片っ端から敵をやっつけていくだけだ。10人の敵を倒せば影は新たな場面へと進むことができる。しかし、得意の忍法は巻き物を拾ったときにしか使用できないので要注意。はたして影は任務を遂行できるか?

第1面は敵城に潜入するまでの、城門での戦い。敵は多いゾ。

第2面の城内。廊下を凄まじいスピードで敵が行き交い、手裏剣や爆弾がみだれ飛ぶのだ!

やっとのことで10人の敵を倒すと、城門が開き影は城内に入ることができる。だがそこにも…。

巻き物を拾って、これで得意の忍法が使える。念力パワーで一度に多くの敵を打ち倒せ!

パイナップリン

●ROM 4,800円 ZAP

伝説の巨大なアップルを探し出せ！旅は果てしないが幸せがキミを待つ

南洋の島々には昔から幸せをまねくという巨大なパイナップルの伝説があった。どこにあるのか、またその大きさもわからないが、それを手にした人は必ず大金を手にすることができる。ボクはこの伝説を頼りに、伝説のパイナップル〝パイナップリン〟探しの旅に出た。島へ渡るとあちこちに小さなパイナップルが落ちている。これは手がかりになるので全部採っておこう。お腹がすいたときにはアップルの家に行って、そこでエネルギーの補給だ。でも、イイことばかりじゃない。島には毒を持つヘビやカエル、それに吸血コウモリがうようよといるのだ。こんな奴らに出会ったらイチコロだ。気をつけなければ……。流れて来たイカダに乗って、トナリの島へと渡ろう。伝説のパイナップリンは何処に。果てしないボクの旅は続く。

見つけた！この小さなパイナップルは残さず採らなければならない。次はアップルの家で休憩して、エネルギーを補給しよう。でも、どう行けばアップルの家までたどりつけるのだろう。頭を使わなければ……ネ。

イカダに乗ってトナリの島へ。パイナップルは？

はらぺこパックン

●ROM 4,800円 アスキー

一筆描きの要領で、くいしん坊のパックンを林の中から脱出させろ！

可愛い小リスのパックン、今日も大好きなキノコを食べようと林へやって来た。ところがこの林、ちょっと複雑なことに一度通った道は二度と通れないようになっているのダ。おまけに、曲がることができるのはキノコを食べたときだけ。つまり、一筆描きの要領でクリアしなければならないというわけ。出口は一つだけだから、よほど上手くやらなくては脱出することができないネ。編集部でもチャレンジしてみたけれど、はっきりいってどうやっても一面がクリアできない。本当にクリアすることができるのか、作者にも問い合わせたら、恐しいことにクリアできちゃうんだって。心してかからねばなりませぬぞ。画面は30面もあるので、絶対にアキません。

面が進むにつれて、ますます林は複雑になる。本当に脱出できるのだろうか？そんな不安に何度も襲われてしまう難しいゲームだ。

Mr.CHIN

●ROM 4,800円 HAL研究所

コミカル・タッチのスーパー・ニュー・アクション・ゲーム

わたし皿回しの名人・チンさんある。これからわたしの得意芸、連続皿回しをするある。見るよろし。

1フロアに7本ずつ、3階まである から全部で21本立ち並んだ棒に、片っ端から皿を乗っけていくわけね。うかうかしていると先に回し始めた皿が落ちて来ちゃうあるよ。だから難しいわけね。これ、本当に私にしかできない芸あるよ。でもね、いじわるバアさんがわたしの皿回しのジャマをするある。なんとナイフを投げてきたり、皿をころがしてくるわけね。こんなのにぶつかったら、わたし本当に死んじゃうよ。だから、いじわるバアさんが顔を出したらいち早く棒の上に避難するよろし。わたし飛び上がることもできるけれど、体重が重いからあまり高く飛び上がれないね。あなた、わたしの芸を成功させるよう協力してくださいネ。

1階の全部の棒に皿を乗せることができると、そのうちの1本が伸びて2階へ……。でも、その時にできた穴から、いじわるバアさんがころがした皿が落ちてくるので注意しなければネ。

スターシップシミュレータ

●ROM 4,800円 アスキー

卒業試験は宇宙空間!? 高鳴る胸を抑えていざ!!

スターアカデミーの卒業を間近に控えたきみに、いよいよ卒業試験を受けるときがきた。

問題：宇宙船レンジャーSC73を想定したシミュレータ内で宿敵シグナス宇宙船を破壊せよ!!

日頃、年来の勉学の成果を試されるときがいよいよきた。ここで少しばかり、きみが乗り込むシミュレータ宇宙船のレンジャー号について説明しよう。レンジャー号には数種類の探知機器が装備されている。これらをフル活用しなければ、もちろん合格は望めない。メインスクリーンには外景が映し出されるが、それ以外にも敵の状態を知らせるヘッドアップディスプレイや敵の方向を知るためのレーダースコープも表示される。攻撃兵器は、ビーム砲、魚雷、そしてプローブ砲の3種。エンジンは超空間と通常用に使い分けること。エネルギー再分配システムは…ホラホラ頭が完全に混乱してきた。頑張れ！

レンジャー号の持つレーダーは2種類。レンジャー号を真上から見た敵の位置を知るためのもの、そして正面から見た敵の位置を表示するものだ。

敵を破壊するには敵の数、距離、方向を正確に知ることだ。ヘッドアップディスプレイとレーダーを活用しろ！

敵の攻撃を受けたシールドは使用不能になると赤で表示される。再使用には補強するか時間をおくことだ。

ローターズ

●ROM 4,800円 アスキー

頭はすでに大混乱!? お化けにつかまらないようにカードを合わせるパズルゲームだよ!

スロット・マシンで億万長者になったアメリカのおっさん、今じゃボディーガードつけて暮らしてるらしいけど、その後どうなったかしら? スロットマシンは運と勘がすべてだね。気合も少々、関係あるかな。

さて、今回発売の「ローターズ」。すでにアスキーから発売されているヒット作「ペアーズ」のキャラクタが再登場なのだ。「ペアーズ」はお化けに捕まらないように逃げながらカードをめくる神経衰弱ゲームであった。「ローターズ」はカード合わせなのです。たて、横、ななめと同一カードをそろえれば得点。カードの移動はスロットマシンのようにバンバン変えられるのが、なんともうれしくスピーディ。縦1列を合わせてから横を合わせる方法も得点になるけれど、縦横を同時に合わせれば得点は2倍になるのだ。スピード感だけじゃなく、知力も必要になってくるというわけ。今回も各面ごとカラフルなカードが出てくるよ。

よーく考えてカードを動かせば、全部のカードを一気に合わせることも可能だ。もち得点も倍々増!

爆走スタントレーシング

●ROM 4,500円 SONY

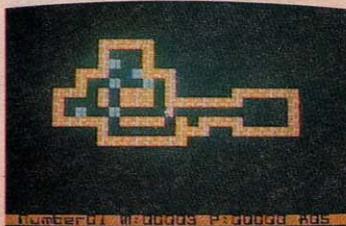
敵の車に体当りして炎上させるのだ!! すべては君のハンドルさばきだゼ

スタントレーシングなるものが、MSXに初めて輸入されたのが84年ですから、そんなに昔のことじゃございませんな。早い話が車同士のぶつけっこなんですな、この競技。ただし、無闇やたらとぶつけりゃ良いというわけじゃありませんで、やはり何事にもコツというものがありまして、敵の鼻っつら辺にぶつけたって効果はありませんな。尻のあたりやわき腹に、ガツーンと突っ込む。敵はドカーンと一発で炎上というわけで、この快感といったら、そりゃあーた、なんとも筆舌につくしがたいてなもんですよ。男の人向きの遊びといえますな、こいつは。なにかパッションの爆発という感じでございますね。ハンドルさばきの大切さも、さることながら、必要なのはやはり気合だと思うんですよ、私は。

ピー、ピー、ピー、あっ、もうガソリンがなくなる。ガソリン切れにも注意!

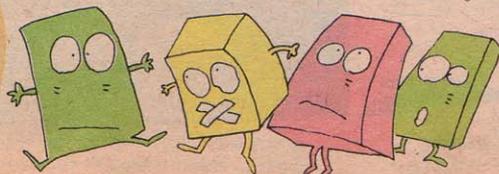
うろうろしていると反対に君の車がやられるぞ。

倉庫番

●ROM 4,800円 アスキー

倉庫に荷物をうまく運び込もう。ニュータイプのパズルだ!

四畳半下宿の部屋は、暑くるしく、すえたような臭気がたちこめていた。俺は、ゆっくりと煙草に火を点けて深々と吸い込む。最後の1本くらいゆっくりと味わおう。金が底をついてから、はや10日だ。質草になるものも、今はなにもない。空腹のための脱力感の中で俺はボンヤリと考えていた。働くのだ…。たとえ、それが恐怖の倉庫番であっても…。

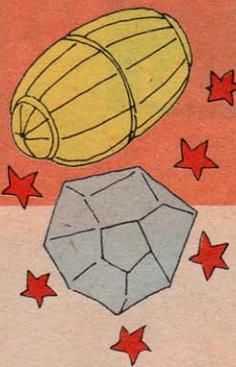
というわけで、まれにみる貧乏学生のあなたは、親の仕送りなど全くあてにできず、生きるために働かねばなりません。せっかくのアズギーでのバイトも給料日前日に会社が倒産してしまったために、タダ働きとなってしまったのです。さあバイト君を操作して荷物を所定の場所へ移動してください。倉庫はなんと60面。自分で倉庫を作成することも可能です。

ひとつでも下手に動かすと、到底クリアは望めないのがこのゲーム。トライは5回まで。ただし社長の怒りも、だんだん激しくなるよ。

たわらくん

●ROM 4,800円 アスキー

たわらくんを繰って積荷の米俵の裏に隠してあるダイヤを集めよう。のんびりしてると、船は浸水し始めるぞ…。

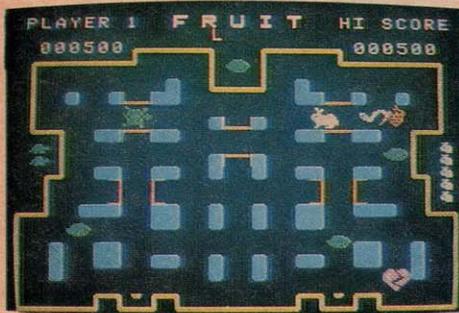
幽霊船を舞台に愉快でスリリングな冒険がスタートするぞ!!

昔々、ある所に嵐で座礁した船があったのじゃ、その船には米俵や、味噌樽がたんと積み込まれておってな。なんと、ダイヤモンドまで隠されていたんじゃよ。この味噌樽とダイヤモンドという取り合わせの妙が、男心をさそうのだろうかの？　わしの友人の、たわらくんという好漢、ダイヤ探しにその船に入り込んでしまったのじゃ。わしは何度もひき止めたのだがな…。なにせ、その船は大きな声じゃいえんが…幽霊船なのだ！　恐ろしい人魂が幽霊たちがウヨウヨしとる。もちろん、わしも実際に見たワケじゃないから詳しいことはわからんのだがね。たわら君が消息を絶ってから、はや5年。何処でどうしてることやら…。誰か知らんかね？

テレバニー

●ROM 4,800円 アスキー

超能力を持つウサギ、それがテレバニー。テレパシーを使い仲良しカメに果物を！

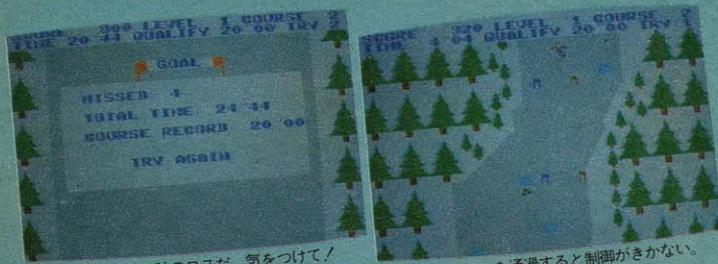
テレパスにもいろいろあるが、なんと今回はウサギ君なのだ。その名はテレバニー。彼は（彼女？）数千年間も生き続けている、テレパシーを持ったウサギなのです。彼には、生まれたときから与えられた使命がある。それは仲間のカメを生き続けさせること。だが、いつの時代にも悪は存在する。この世界も例外ではなかった。悪魔の化身であるヘビ。地獄の象徴である蚊。彼らが、地獄の才能をもってテレバニーに襲いかかるのだ。

ウサギとカメと言えば競争相手という、これまでの世間常識を根底から覆す問題作がついに登場だ！　ウサギとカメが寄りそって生きのびることは果たして可能なのか？　世紀末の世界に咲きほこる、一輪の熱い友情。熱血青春ドラマ。感動を今あなたに!!

ウサギが食べたハートは果物に早変り。さあ、カメ君をテレパシーで誘導してこの果物を食べさせてあげよう。のんびりカメ君に怒っちゃダメなのよ…。

トライアルスキー

●ROM 4,800円 アスキー

スキーの醍醐味と興奮を伝えたいのだ。この夏の日に

〽やーまーは　しろがねー　あさひを　あーびーて　すーべーる　スキーの風切る速さ。風を切る。いい言葉だ。夏だ、海だ！　と決まり文句のように繰り返してる御仁。少しばかり考えてもらいたい。粋とは何かということだっ！　夏こそスキー。スキーこそ夏。違うかな!?　違ったっていいじゃないか。このソフト一本で部屋は白銀の世界。目を開けば、そこはゲレンデだ。滑降に回転と自由自在にシュプールを描いてみよう。ああ、夏の醍醐味、贅沢の極致、今ここに極めり。我、雪原にその感動を記す。84年、夏。トライアルスキー堂々の登場であります、ハイ。

旗を倒すと約0.3秒のロスだ。気をつけて！

アイスバーンを通過すると制御がきかない。

ヘリタンク

●ROM 4,800円 アスキー

空からは死神の使いヘリコプターがきみを追い回す！

暗い欲望と憎しみが渦巻く外人部隊。その暗い空気を、さらに暗くした男がいた。…俺だ。何を隠そうこの俺さまなのだ。仲間からは、いつの頃からか「タンクキラー」と呼ばれるようになった。対戦車戦が大の得意なのさ。いつから戦ってるのかは忘れちまったが、もう2階級特進ぐらいは敵をやっつけてきたぜ。

そんな俺も今日ばかりは、ドジを踏んじまったようだ。気がついてみると敵タンクに囲まれてしまっているじゃないか。そのうえ、頭の上には悪魔の羽音を響かせて憎たらしいヘリコプターまでやって来たようだ。こうなりゃ、隠れてるわけにはいかない。生きて帰るにゃ、バンバン撃ちまくって敵を全滅させるだけだ。

長時間ひとつの戦場にいるとヘリコプターが現れ執拗に追跡してきます。このヘリコプターは破壊することができないのです。

スペーストラブル

●ROM 4,800円 HAL研究所

エネルギー体を集めつつ、敵を撃破しながらいち早く母船に帰りつけ！

右へ左へ巧みに操縦していこう。隕石や敵の攻撃をかわしてエネルギー体を回収せよ！

西暦200X年。人造人間ゾドムは銀河系を舞台に大規模な反乱を起こした。ゾドムの攻撃で故障した母船を救助するために、きみは今、大宇宙に飛び立たねばならない。行く手を阻むかのように次々に現れる隕石。その間から変幻自在に攻撃をしかけてくるゾドム宇宙船。宇宙に点在するエネルギー体を集めつつ、敵を撃破して進行しよう。船内のエネルギーなどは画面の右側にしっかりと表示されるから、こいつを右眼でにらみながら進むことが当然必要。隕石はビーム砲で破壊できるけれど、ある程度ゲームが進行するとビーム砲の1発や2発ではビクともしない隕石にとり囲まれる。果たして母船に帰り着くことは可能か!?

ターボート

●ROM 4,800円 アスキー

ターボートをあやつり敵地に潜入！フォイルを破壊だ

ターボートは君の運転する高速軍用艇なのだ。敵地に侵入した後に、ターボートは、敵のジェットフォイルを破壊しなければならない。最初の戦闘地は激流逆巻く大河。河岸のいたる所に設置された敵基地より、断続的に発射されるミサイルをかわしながら進むのだ。ジェットフォイルを破壊した後、湖に到達する。そこが第2の戦地だ。魚雷とジェット戦闘機による、空海からの執ような攻撃に耐えられるか？ 敵は、さらに、巨大な誘導ミサイルでの攻撃も始めてくる。油断していると、あっという間に爆沈ということになりかねないぞ。手に汗握る、大河戦闘ロマン。今回、堂々の放映ですぞ！

敵地を脱出できるか否かは、艦長であるあなたの腕しだい。

バトルクロス

●ROM 4,500円 SONY

隕石をかわし、エイリアンをやっつけ進み続けろ

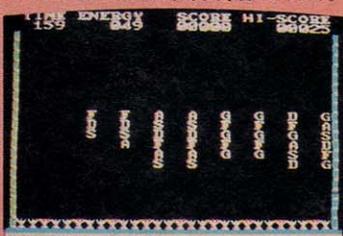
果てしなく続く大宇宙、ロマンチックではあるが、そこを生活の場とする者たちにとって、これほどまでに危険に満ちた場所はない。何処からともなく飛来する隕石、そして星雲の陰から出現するエイリアンたち。奴らを殺さなければ、我々は生き残れない。力だけが頼りの世界なのダ。この大宇宙に今日も一隻の宇宙船が飛び立った。宇宙の果てを研究するための探索船だ。未知の空間を航行する探索船にエイリアンや隕石が次次に襲いかかる。隕石をかわし、エイリアンの群をぬけろ。太陽から発せられるレーザー光線も危険だ。どんな障害に出くわそうと、ただ進むしか宇宙船に道はないのだ!!

隕石の間をぬけて飛来するエイリアンたち。その器用な飛び方に見とれていると、エイリアンにヤラれてしまう。敵は即殺せ!

タイピング・ベーダー

●テープ 3,200円 ポリシー

押し寄せる文字や記号を打ち落とせ!

昔、数学の試験の前の夜なんかに数字がどんどん降って来て、その数字に押しつぶされちゃう——なんて不気味な夢を見たことがあった。後になって考えると、あの頃は本当に数学がキライだったんだネ。で、このゲームなんだけど、昔ボクの見た夢みたいなもので、インベーダーゲーム状に押し寄せるローマ字や数字、!や?(や)といった記号を、キーボードの同じ文字や記号のキーを押すことで落としていくゲーム。初めはスピードも遅いけれど、どんどん早くなる。気がつくとタイピングが上手くなっているというワケね。

インベーダーゲーム式の実用学習ソフトだネ。

ゲームを続けるうちにタイピングも上達する。

スコープオン

●ROM 4,800円 アスキー

果てしなく広がる大宇宙を舞台に展開する本格的スター・ウォーズだ。

敵機は機種によって攻撃パターンが違うので要注意。

次々に飛来する7種の敵戦闘機をビーム砲で打ち落とせ!!

ガリウス暦2683年に始まった第1次恒星間戦争は地球人類にとって初めての異星人との闘いであった。緒戦での勝利もつかの間に、異星人は7種類の新型戦闘機を開発。そのために戦闘は膠着状態に陥ってしまった。この状況を打破すべく、地球軍も、新型戦闘機タックを開発、さっそく前線に配備した。地球軍はタックに戦闘終了ののぞみを託していた。しかし、仮にこの戦闘機で敵機に対抗できなければ、そのとき地球は本当に危機に直面してしまうのだ。がんばれタック!! というわけで、次々と降下してくる敵機を、キミはビーム砲で打ち落とさなければならない。機種によって攻撃パターンも違うからよ〜く考えてプレイしようネ。

プロッ太

●ROM 6,800円　SONY

付属のデータテープを使って、簡単にお絵描きしちゃおう!

MSXを使って、簡単にお絵描きをしちゃおうという人にお勧めしたいのが、この〝プロッ太〟。なにせ付属のテープに入っている10枚ほどの絵を基に、それを縮小したり、重ね合わせたりしていくだけで絵を作っていくことができるのだから、現実にはお絵描きが大のニガテという人だって安心して絵を作ることができてしまう。おまけにこの絵のデータテープは、今後も10枚入りで2,000円ぐらいというお値段で、続々と発売予定とか。ペンの色も赤・青・緑・黒の4色が使用でき、英文字やカナ、グラフィック・キャラクタも1〜3倍で打ち出すことができてしまう。上下左右どの向きにも文字を重ねられるから、年賀状やバースデイカードを作るなんて簡単にできるよね。一つあれば便利なソフト。

一見複雑そうな、こんなイラストだって〝プロッ太〟を使えばカンタンに描けてしまう。おまけに、絵の具もいらないし、部屋だって汚れることがないのでうれしいネ!

パソコンタイプライター

●ROM 6,800円　SONY

文字サイズも選べるし、レイアウトだって思いのまま。そしてプリントのインクの色も指定できるのですぞ

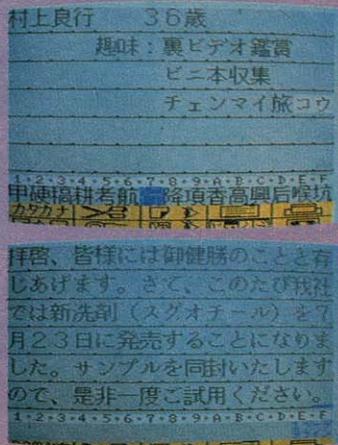
MSXにはキーボードが付いていて、一見すると英文タイプ+ひらがな・カタカナ・タイプ風。しかし、MSXにプリンタを接続しても、それだけで即タイプとして使用できるわけではない。MSXをタイプとして使用するためには簡易ワープロのソフトが必要なのだ。この〝パソコンタイプライター〟も、そんな簡易ワープロのひとつ。英文はもちろん、ひらがなもカタカナさえも打ち出すことができるのだ。そのうえ、別売の専用プリンタ(SONYのPRN-C41)を用いれば、思いどおりのレイアウトが作成できる。横書きにも、縦書きにも使用できるのだから便利だよネ。おまけに文字のサイズも7倍まで、自由に大きくできるわけだし、プリンタの印刷のインクも赤・青・緑・黒の4色が使えるのです。ただし、他種プリンタを使用するとこれらの機能は使えないので要注意。

ディスプレイ左下にあるメニューを参考にして、右下のレイアウト画面に自由にレイアウト。あとは文字のサイズと色を決めてキミだけの素敵なタイプを完成しちゃおう。

漢字ワープロユニット

●49,800円　YAMAHA

MSXを本格的な漢字ワープロとして使ってしまおう!!

MSXも手に入れたし、この次はワープロを……なんてお考えの方、このソフトさえあればMSXを本格的な漢字ワープロとして使えるのですよ。使用できる漢字はJIS第1水準の約3,000。これだけあればほとんどの文章が作成できてしまうよね。これに入っていない漢字なんて、はっきりいって普通の人には読めるはずはないのです。おまけにギリシャ文字も含む特殊記号・文字も入っているし、外字登録や熟語・短文も30まで登録できる。ディスプレイには横15字×6行のドでかい文字で文章を作成するので、見やすさはバツグン。横書き・縦書きも思いのままの、本当に便利なソフトだネ。

およそ3,000もの漢字が使えるので、ほとんどの文章を作成することが可能なのダ。

ディスプレイには横15字×6行で表示されるので、とにかく見やすく、疲れも少ない。

マイコンレッスン算数 小3〜6

●各テープ 2,800円 大川教育ソフト

MSXを算数の参考書がわりに使えば学力もみるみるアップ

教育用のソフトもいろいろと発売されているけれど、このシリーズは小学生の教育にかけては定評のある大川進学塾が開発した独自の教育プログラムにのっとって作成されている。小学3年生用には〈かけ算からわり算へ〉、4年生用が〈かけ算とわり算〉、5年生用には〈小数のかけ算〉と〈小数のわり算〉の2本、6年生用も2本で〈分数の基礎〉と〈分数の応用〉。この6本が1学期用として発売されていて、今後も学期が進むにしたがって順次発売される予定。これで学校や塾の学習進度に合わせて、ニガテなところだけを学習することもできるネ。便利だなあ。

テストの結果もすぐに表示されるので進度もわかるネ。

FM Music Macro

●ROM 7,800円 YAMAHA

MSXコンピュータが本格的ミュージックシステムに変身!!

ヤマハの拡張ユニットの中でも、特異なFMサウンドシンセサイザユニットが、ユニットコネクタの登場でMSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能になり、MSX規格コンピュータならばすべて利用可能になったのです。これはとてもうれしいニュース。このミュージックシステムで利用できる音楽ソフトも続々と新登場というわけなのです。このFMミュージックマクロは、ユニット（SFG-01）をプログラムによってコントロールするためのソフトです。他にも、SFG-01の48音色を自由にコントロールできる**FM音色プログラム**や自動演奏、作曲も可能な**FMミュージックコンポーザ**さらにデジタル・シンセサイザDX7アルゴリズム・プログラマブル・の音作りが行える**DX7音色プログラム**なども発売（各7，800円）。

ミュージックコンポーザは五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフト。もちろん作曲することも可能。

FM音色プログラムは、FM音源による幅広い音作りを行うことができFMシンセサイザユニットにプリセットされている音色だけでなく自分の音を楽しむことが可能。

Simple ASM

●ROM 9,800円 コーラル

Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語で作成しよう

Z-80のプログラムを勉強したい人。高速のゲームプログラムを作成したい人。さらにBASICではものたりない人。そんなみなさんにお勧めしたいのが、このソフトなのです。MSXパーソナルコンピュータでZ-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って作成することができるのです。少し細かく説明しますと、エディタは行番号を使うエディタでBASICのスクリーンエディタ感覚で扱うことができます。文字列検索、変換も簡単に。メモリ上でソースプログラムの編集からマシン語の実行までできるから、初心者から技術者まで幅広く使えますよ。マシン語プログラムの内容確認、修正が簡単に素早く出来るSimple MON（テープ3，800円）も発売。

Simple ASMはBASICと共に使うように考慮して作られていますから、ROMを差し込んだ状態で、BASICが立ち上がるのも特徴です。雑誌にのっている機械語プログラムを短時間で入力したい方にも！

Home Computer ABC

●カセット　9,800円　SONY

今や流行の最先端、とても便利でオモシロい――ということで早速MSXを買ったのはいいけれど、使い方が難しくってゲーム専用機か、下手するとほこりをかぶったままなんてことになりかねない。でも、BASICを使って自分でプログラムを組めるようになれば楽しさが広がってしまうのは確実だよネ。そこでカンタンにMSXに強くなろうという人のためにお勧めしたいのがコレ。このソフトのネライは、ホームコンピュータとは何か、そしてその活用法と操作、さらにはBASICによるプログラミングの基本をマスターすることの4つ。そのために添削テスト問題付きのテキスト5冊と、それぞれ8本ずつのプログラムが入ったカセットが2本入っていて、ゲームやグラフ作りを楽しんでいるうちに、しらずしらずにパソコンに強くなるというわけ。BASICを完璧に理解して、自分でもプログラムを組めるようになったとしたら素晴らしいね。そのうえBASICをマスターした後でも、カセットのゲームは楽しめるわけで、決してムダにはならないのです。

1巻目の〝パソコンはアーティストだ〟で、質問に答えていたらできあがった人相書き。編集部の某氏そっくりだと評判なのダ。

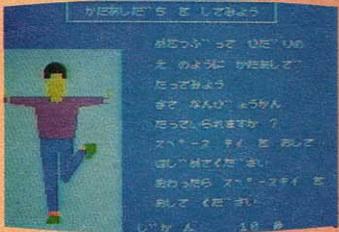
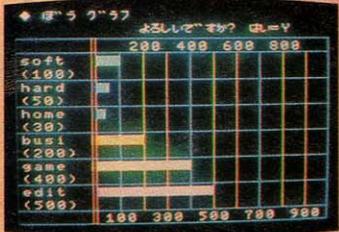
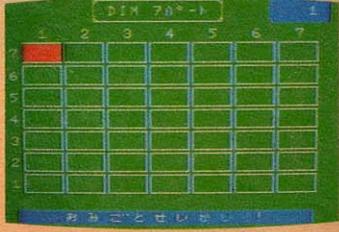
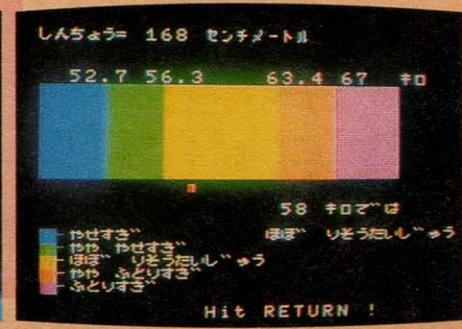
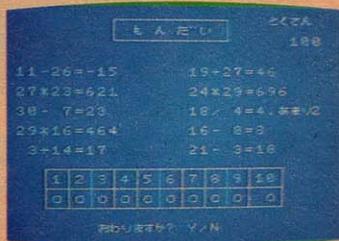
〝パソコンはアーティストだ〟のプログラムを使って、円だけで構成した絵を作ってみたのです。ネェ、モンドリアン風でなかなかのモノでしょ？　これなら誰だって名画を描けるよネ。

〝パソコンと対話しよう1〟を使って、理想的な体重を計算。これを使えば健康管理もできてしまえるわけなのです。

〝パソコンと対話しよう2〟で健康管理のテストもできるよ。

2巻目の〝家族で楽しむイス取りゲーム〟3人で楽しめるアットホームなゲームなのです。

〝パソコンは計算がとくい〟で数学のお勉強。数学の学習ソフトまで納めているんだからお買い得なのですよ。

1巻目〝パソコンはあなたの助手〟でオリジナルのグラフ作成。

同じく2巻目〝月面着陸ゲーム〟。これと似たようなゲーム・ソフトが発売されているネ。迫力もアレとソックリなのです。

〝アパート管理人ゲーム〟というチト難しいゲームなのです。

ソフトリストの中から100本プレゼント

“MSXマガジン”創刊以来、本誌に登場したソフトはすべてこのリストに載っている。さあ、このリストをジックリ見て、キミが選んだソフトBEST3と欲しいソフト1本をハガキに書いて送ってくれ。抽選で総計100人に1本ずつ欲しいソフトをプレゼントしよう。発表は誌面刷新の10月号“ソフトBEST100”の中で行うゾ。
●宛先＝MSXマガジン“ソフトBEST100”係（締切り8月8日必着）メッセージもぜひ添えてくれたまえ。

あ

ドレミ教育2巻

いろいろ積木遊び

MSXを使った塗り絵あそびで、色の使い方や、上手な絵を描くコツを覚えようという幼児向け教育ソフト。ほかに一瞬でスプーンやネクタイが他のモノに変身する“びっくり変身”や“どうぶつかおづくり”で楽しく遊びながら学べるゾ！
■テープ　2,500円　マール社

赤おに青おに

恐ろしい赤鬼や青鬼が走り回る鬼の館から、宝物を奪うサスペンスゲーム。火を吹く鬼たちをかわし、宝物を無事に気球に回収することができるか。　複雑な迷路を巧みに通りぬけ、金銀財宝のつまった宝箱をいただこう。迷路ゲームの決定版。
■テープ　2,800円　丸井エフ・エス・エル

アニマル・ケアテーカー/ザ・セブンス・デイ

『アニマルー』のほうは、牛泥棒をやっつけながら牛を立派に育て上げるゲーム。『ザ・セブンス・デイ』は七次元の空間に迷い込み、おまけにエンジンがバラバラになった宇宙船を修理して元の宇宙空間にもどすというゲーム。ひとつのソフトで2通りの楽しみ！■テープ　4,800円　オーク

ウォーリア

ヨロイ兜に身を固め、青竜刀を片手に持てば、気分はまるでギリシャ・ローマの戦国闘士。迷路の中にいる怪物と戦ってカワユイお姫様を助け出せばキミは英雄になれるのだ。迷路はさまざまな方向に分かれていて、どの道を選ぶかで戦士の運命も変わってくる。■ROM　4,800円 アスキー

アリババと40人の盗賊

“アラビアン・ナイト”の中ではアリババは、たったひとこと「ひらけゴマ！」と言っただけでお金持ちになったけれど、MSXゲームのアリババは楽にお金を稼げない。迷路の中で40人もの盗賊どもと戦わなければならないのダ。がんばれアリババ！　■ROM　4,500円　SONY

あーみだーくじ

“オレたちひょうきん族”でお馴染み、あみだばばあの唯一の武器のアミダをMSXにしちゃったゲーム。あみだといっても、その過程でいろいろとトラブルが連発。1度プレイをした人もそのオモシロさに思わずニヤリとさせられちゃうのダ。
■テープ 2,800円 ポニカ

明るい農園

田んぼを荒らす熊やカラスをやっつけてその間に田植えをやっちゃおうというゲーム。でも、お百姓さんの武器は石コロだけ。正確に当てなければ熊やカラスが撃って来るゾ。やられないうちに田植えをすませちゃおう！『ファイアーボール』併録。■テープ　3,800円　ハドソン

ウルトラマン

核物質を科学特捜隊基地へ運ぶ途中、次から次へと襲ってくるUFOと海上で戦うビートル号。エネルギーカプセルが危ない！ビートル号がやられたらウルトラマンに変身だ。陸上ではレッドキングやバルタン星人が襲い来る。スペシウム光線でKOせよ！　■ROM　4,800円　バンダイ

イリーガスEpisodeIV

ここは三次元の迷路の中。キミはカーソル・キーを頼りにここを脱出しなければならない。周囲の状況をシッカリ把握して進まなければ迷子になっちゃうゾ。しかも突然エイリアンが出て来たりするので気をつけなければいけない。怖いゲームなのだ。■ROM　4,800円　アスキー

雨の日は大忙し

梅雨時の6月、ビルの谷間のボロアパートに引越してきました。ネズミが屋根裏を走りまわると、クギが抜けてポタポタ雨もりが…。ネズミを退治してクギを修理するのだ。毎年雨の日は忙しくて忙しくてイヤ！『スーパードアーズ』併録。
■テープ　3,800円　ハドソン

アドベン・チュー太

ダイヤモンドを狙って悪魔の城に忍び込んだ勇敢なチュー太。中には悪魔の手先のカエルがウヨウヨ。つぼの中にも巨大なクモ、ヘビ、サソリがチュー太に襲いかかろうと待ち構えている。十字架をたてに、早くダイヤを見つけなければならない。頑張れチュー太。■ROM　4,800円　MIA

エクスチェンジャー

もしキミが恐ろしい多元宇宙に飛び込んでしまったらドースル!?　相手の宇宙に突然出現してしまった青エイリアンと黄エイリアン。飛来するブラックホールとホワイトホールを使って入れ替えてあげよう。宇宙の混乱をキミの機転と知恵で救うのだ。■ROM　4,800円　アスキー

一次方程式の解法

数学がニガ手だという人は多いが、その最大の原因は方程式だとか。その基礎ともいうべき一次方程式を、ゲーム感覚で楽しみながら身につけていこうというソフト。解説・例題・テストの三本立てで、効力はバッチリ！
■テープ　1,980円　セントラル教育

アクアポリスSOS

海底都市アクアポリスがミサイル攻撃をうけた。大変だ！住民を避難させなければならない。しかし、海の中には敵がいっぱい。救助に向かうサブマリンに次々と襲いかかって来る。敵の攻撃を避けながら、キミは何人を救えるか？
■ROM　4,800円　ゼネラル

アイスクリームとけるな

アルバイト先のアイスクリームの売れ残りをアイスボックスへ。遊びながらキーボードの叩き方が練習できる嬉しいソフトの登場だ。さあ、何個のアイスクリームを運ぶ事ができるかな。アイスクリームを溶かしちゃったら減給だ。急げ！
■テープ　2,800円　丸井エフ・エス・エル

化学・元素記号マスター

化学のお勉強をする上で最低限身につけておきたい難しい元素記号をバッチリ記憶するためのソフト。ゲーム感覚でＭＳＸを楽しんでいるうちにいつの間にかあの覚えられずに頭をいためた元素記号が記憶出来るのダ！　■テープ　3,800円
ストラットフォード・コンピューターセンター

か

おてんばベッキーの大冒険

エイリアンの住む家を、おてんばでくいしん坊のベッキーちゃんが探険しちゃうというゲーム。ベッキーちゃんは逃げながらも落とし穴を掘って、そこにエイリアンを落としちゃう。そうするとあ〜ら不思議、エイリアンはリンゴに変身しちゃうのダ！■ROM 4,800円　ＭＩＡ

MSXダービー

ここは芝生の緑がまぶしいＭＳＸ競馬場。ズラリ揃った名馬がまもなくゲートインしようとしています。オッズを見れば本命無きの混戦模様。勝利をおさめるのはどの馬か!?　キミも連勝複式で予想して下さい。手持ちは3,000円、倍になるかオケラになるか!?■ROM 4,800円　アスキー

CAR RACE

普通のカーレースゲームに燃量補給という新要素が加わっている。キミは泣く子も黙る迷ドライバー(?)。まわりの車を追い抜いて走行距離をのばしていこう。ポイントは他車とクラッシュしないように気をつけて給油することだ！
■ROM　4,800円　アンプルソフトウェア

カラー・ミッドウェイ

男の子ならばたいていの人が戦争ごっこは大好きだったはず。そんな人向けのソフトがコレ。たった３機の飛行機で敵艦隊をドンドン爆弾攻撃していこう。味方の飛行機も、敵戦艦の型も動きもまさに本物ソックリのウォーゲームの決定版。
■ROM　4,800円　マジックソフト

音感トレーニング

音楽がまるっきりわからないって人も、これからはもう安心。このソフトでゲームをしているうちに、知らない間に音感がバッチリ身についてきちゃうからネ。おまけに音符も符面も読めるようになっちゃう。なんとも便利なソフトなのダ！
■ROM 4,800円　リットーミュージック

英語動詞活用

日本人には不得意な英語の動詞の活用法を、現在・過去・過去分詞と、３つを同時にディスプレイすることにより、要領良く覚えることのできる教育用ソフト。テスト形式だから短時間のうちに実力をつけることができるのだ！
■テープ　1,980円　セントラル教育

怪獣大行進

画面の隅に12匹の怪獣たちがズラリ勢ぞろいする。さて、その中でコンピュータが選んだ４匹の怪獣は一体どれだろう？　さあ頭をひねってさがし出してみよう。何度目に正解を出せるかな。本格的知能ゲームの世界にきみもチャレンジだ！
■テープ　2,980円　日本マイコン学院

カエルシューター

タマゴからオタマジャクシ、そしてカエルにと変身していくエイリアンを、ミサイルで射ち落としていくゲーム。敵は可愛いいけれど、見とれていたらダメ！　ものすごいスピードで襲って来るんだから、うかうかしてたらコッチがやられちゃうゾ！■テープ 2,800円　日本ソフトバンク

おみくじ

老いも若きも男も女も、長い人生には喜怒哀楽がある。泣くも笑うも時の運…？気にならないようで、気になるのが自分の運勢。金運はどうかな？ 良い縁談が来るかもしれない。病気はしないだろうか？ マイコンおみくじで運勢を占おう！
■テープ　3,800円　チャンピオンソフト

MSXパソカルク

ＭＳＸはゲームマシンではない。いろいろな可能性を持っているのダ。その可能性のうち、英文・カナワープロ機能と簡易表計算機能を引き出してくれるのがコレ。住所録にもなるし売上や在庫管理など、いろんなことに使えるようになるぞ！■ROM 9,800円　東海クリエイト

ガンマン

大西部に現われたキミはひとりのガンマンだ。テントや木立ちの陰に隠れながら、或いは馬の上から次々に襲ってくるインディアンと戦うのだ。特に酋長の攻撃は猛烈。生きるか死ぬかは全てキミの勇気とガンさばきにかかっている。『サブマリンシューター』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

カップル

いろいろな種類のカタチや単語・遊び道具がアトランダムなカップルでディスプレイに現われて来るから、キミは同じ仲間を選んで素早くキーを押さなければならない。正確かつ俊敏にモノを判断する感覚を身につけよう。カップルでぜひ楽しむべし。■テープ 4,800円　アートサプライ

黄金の墓

砂漠の中の冒険は謎のメッセージから始まる。悪漢との戦い、美少女との出会い、猛獣の襲撃、森を抜け、クフ王の秘密を追い求める壮大なアドベンチャーの旅。第１回アドベンチャーゲーム最優秀賞受賞作品。　■テープ　4,800円
ストラットフォード・コンピューターセンター

エクセリオン

宇宙世紀2991年、青銀河ＣＰ17ゼニスの第６惑星エクセリオンは、かつて友好関係にあった第７惑星ゾルニの奇襲攻撃を受けた。ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機・ファイターＥＸは広大な宇宙につぎつぎと発進していった。　■ROM　4,500円　　ジャレコ

おまわりさん

深夜２時。ある町の交番に爆弾の予告電話が入った。あなたは正義のおまわりさん。たった１人で、爆弾を捜し当てねばならないのです。足を使って調査を続けよう。途中には色々なハプニングが続出。さあ無事に爆弾を処理する事は可能か!?　■テープ　1,980円　セントラル教育

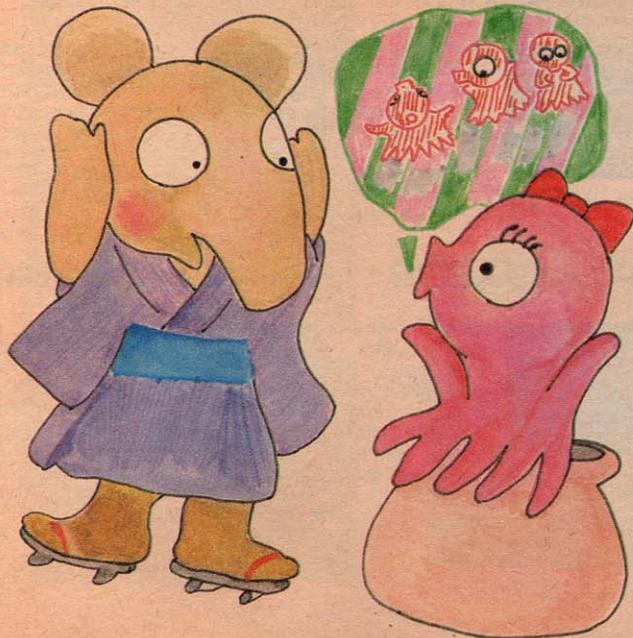
MSX-21

カード・ゲームの中でもいちばんポピュラーな、ポーカーとブラック・ジャックが楽しめちゃうのだ。これさえあればカードも、対戦者も探す必要がないので、プレイをしたいと思ったら時も場所も選ばずに楽しむことが出来る。なんなら賭けてでも……！■ROM 4,800円　アスキー

FMミュージックマクロ

BASICプログラムによってサウンドシンセサイザユニットをコントロールするためのソフトです。「ＦＭミュージックマクロ」「ＤＸ７音色プログラム」「ＦＭミュージックコンポーザ」も発売中。ヤマハの拡張ユニットで本格的な音楽パフォーマンスを！　■ROM　各7,800円 YAMAHA

MSX-BASIC演習

このプログラムは、これからＭＳＸのＢＡＳＩＣの勉強を始めようという方に、画面上でわかりやすく説明した実に有難いソフトなのです。理解できたかどうかもその度にキチンとチェックできます。(初級・中級・上級)
■テープ　3,980円　日本マイコン学院

共通一次対策実戦模試1・2・3

国公立大学を志望する受験生なら、必ず受けねばならない"共通一次試験"の実戦模試ソフト。英・数・国の主要3教科の各2回分の模試に、合格率判定総合診断ソフトが付く。監修は教学の権威・矢野健太郎東工大名誉教授。
■テープ 9,800円（各3巻セット）アスク講談社

簡易言語 データ君

資料整理をしようとMSXは買ったけれど、BASICを覚えるのが大変！　というキミ向けのソフト。これを使えば誰でもほんの数時間で自由に表やグラフを作ることができる。家庭用に、学習用に、さらにビジネス用にと使い道は無限にあるのダ！　■ROM　1万2,800円　東芝

機動戦士ガンダム

あの大人気キャラクタ、機動戦士ガンダムがついにMSXに登場！　次々に落下する鉄柱を左右によけながらガンダムに乗り込むのだ。その後にドムやミサイル基地からの攻撃をかわしながら敵の要塞を破壊。無敵の戦士ガンダムの戦いが始まる。■ROM　4,800円　バンダイ

ギャングマン

スピードを競うというよりも、競走相手との戦いに力点を置いたカーレース・ゲーム。相手は銀行ギャング。$袋とダイヤを満載したギャングたちの車をキミは車で追いかける。近づくとギャングたちが発砲してくる。反撃して敵を倒すと100点入るゾ。■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

キング&バルーン

大変だ、王様がナゾの風船部隊にさらわれちゃう！　王様が風船の国に着く前に射ち落として王様を救出しなければならないのダ。残された時間はわずか。さあ、ガンバッて風船を射ち落そう。風船は次々に襲って来るから油断大敵だ。
■ROM　4,500円　ナムコ

カロリー計算のプログラム

やせた～い、いえいえ食べた～い。こんな悩みを持ってる人は多いはず。でも目的達成への努力はとっても大変。そんな方にピッタリなソフトがこれ。MSXで栄養をコントロールして、カロリー計算でイキイキ生活を広げよう。さあ健康ライフを実現だ。■テープ　5,800円　オーク

コンピュータ・オセロ

オセロはわずか10年ほど前に日本で考案されたゲーム。それが今やプレイヤーの数は世界中に数億人もいるという。もちろんマイコンゲームにもなっていて、MSX対応がコレ。初心者から有段者まで、誰もが楽しめるよう難易度が4段階に分かれている。■ROM 3,500円　SONY

クレイジートレイン

運転手が居眠りをしてしまったのか、それとも整備にミスがあったのか!?　とにかく乗客を満載した列車が暴走をしてしまった。さあ、一大事だ。この危機を救うにはクレイジートレインが脱線・追突しないようポイントを次々と変えるしか方法はないのだ。■ROM 4,500円　SONY

ギャラクシアン

指令「エイリアンを撃破せよ!!」宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。愛機ギャラクシップで追撃しよう。次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミック・ミサイルで撃破するのだ。ゲームテクニシャンをうならせるスペースゲーム。■ROM　4,500円 ナムコ

カラー・トーチカ

"痛快さ"にかけてはピカイチ。キミのいるトーチカめがけて攻め寄せる敵を機関銃で一斉掃射だ！　リアクションはないものの、銃声がリアル。これだけでも気持ちが良くなってしまうゾ。敵の大将を射殺しちゃうと兵隊たちは皆降服してしまうのだ。■ROM　4,800円 マジックソフト

コンドリ

高い崖に巣を作っているコンドリくん。悩みの種は卵を盗みにやってくる人間や猫が後をたたないこと。だから巣に気球で近づいてくる人間や、猫を撃退しなければならない。気球から射かけてくる矢に気を配りながら、ロばしでつつき落とすのだ。■ROM 4,800円　クロストーク

クレージーブレット

実戦さながらの戦車と戦車の戦いだ。発射したミサイルはキミの誘動しだいで敵の戦車めがけて飛んで行く。でも、ここでミサイルの行方にばかり目をやっていたんじゃアブない。敵だってキミの戦車めがけてミサイルを発射している。ヒット&ウェイで戦え！■ROM 4,800円　アスキー

ギャラクシー・トラベラー

すでにおなじみ「スターベース」のMSX版の登場だ。銀河を旅するキミは、ロケットを操縦して惑星間の土地を買い、次々とベース（基地）を建てていきます。長編ストーリーのスペース版すごろくゲーム。持ち金をよく考えて宇宙の大金持ちになろう！　■テープ 2,980円 日本マイコン学院

カラーボール

イタズラ好きのエンゼルが、雲の上から落とすボールを魔法のフライパンで受け止めて、空に帰してあげようというゲーム。フライパンで受けるたびにボールは色を変え、最後は白くなって空に帰って行きます。ロマンチックなムードがあふれてる。■ROM 4,800円　ハドソン

コメットテイル

コメットとは彗星のこと。キミは長い尾を持った流れ星になって宇宙を飛び続けなければならない。唯一のエネルギーは宇宙を漂う塵なのだ。自分と同じ色の塵を食べると、ほうきの部分はドンドン長くなる。頭の部分を壁やほうきにぶつけたらジ・エンドだ。■ROM 4,800円　アスキー

クラシック名曲集VOL.1

3声でアレンジされたクラシックの名曲を収録。鑑賞はもちろん、曲の速さや、調子、音色などを曲の細部にわたって自由に変化させることができます。曲は「トルコ・マーチ」や「エリーゼのために」などご存知の名曲14曲を収録。
■テープ　3,500円　リットーミュージック

ギャング・マスター

銀行に押し入って金を奪い取り、警察につかまらないよう逃げるっていうゲームなんだけど、別に誰かが追いかけてくるわけじゃない。次々に出てくるコマの色と場所を当てていく"マスターマインド"ゲームというワケ。無事に脱出するためにはカンも必要だ！■ROM 4,800円　アスキー

漢字ワープロユニット

MSXに接続させればMSXを本格的な漢字ワープロとして使えてしまう、便利ソフト。文章作成画面は横15字×縦6行だから見やすいし、JIS第一水準の約3,000の漢字に加えて、ギリシア文字まで含む多くの特殊文字も内蔵。外字登録も30種できるのだ。　■49,800円　YAMAHA

コナミの麻雀道場

自分の実力に合わせてアマチュア、セミプロ、プロコースと選べます。本物のゲーム指向はもちろん、得点計算ではなんと符の解説まで詳細に表示してくれる。麻雀好きの方には、こたえられない本格ゲーム。画像の美しさは抜群だ。
■ROM　6,000円　コナミ

けっきょく南極大冒険

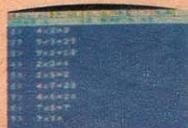
〈I LOVE 地理〉日本生まれのペンギンくんが、一枚の地図を頼りに南極大陸一周の旅をするというゲーム。ゲームだからといってバカにしてはいけない。このゲームをしているうちに、知らず知らず地理の勉強が出来ちゃうという仕組みになっているのダ！■ROM 4,800円　コナミ

キラーステーション

空中に浮かぶ宇宙基地を破壊するのがキミに与えられた使命なのである。攻めてくるエイリアンに我が地球軍は砲台しか残っていない。誘動できるミサイルを駆使して敵ステーションを破壊しよう。地球の危機を救えるのはキミだけ!?『バイオテック』併録。■テープ　3,800円　ハドソン

冠婚葬祭マネージメントプログラム

わずらわしいことだけれど、大人になるといろいろと"おつきあい"が必要になる。そのおつきあいにはお金が常にかかわってくるので大変。いつ誰に、いくらお祝いをあげたか、そのすべてを記録できるのがこのソフト。住所録にも使えるので便利！■テープ　5,800円　オーク

小学生の算数

《かけ算・わり算・ひき算・たし算・図形・分数Ｉ,Ⅱ・小数Ｉ,Ⅱ》小学校で学習しなければならない算数のすべてを、アイテム別にプログラム。だからニガ手なものだけを、くり返し学習することが出来る。まさに〝マイコン・家庭教師〟といえるソフト。■テープ 各3,600円 オーク

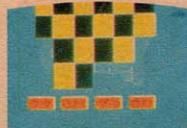
ゼクサス光速2000光年

宇宙空間を光速で走り抜ける最新迎撃機ゼクサス号。乗り込むキミの操縦テクニックに命運はかかっている。立体感あふれる画面は、まさにリアルそのもの。あらゆる方向から攻め込んでくる敵を次々に撃破し、敵の基地内に侵入するのだ。■テープ 3,800円 デービーソフト

コンテナクイズ

コンテナ船に、自動車や自転車を積みたいけど、何処に積んだらいいか、さっぱりわからない。いつもは親切なボロリ船長さんも、今日はそっぽを向いたまま。さあ、大変！ キミの鋭い推理とヒントでバッチリ答を見つけてね。■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

ジュノファースト

原子力ターボを搭載し、四次元へもワープが出来る最新鋭迎撃機ジュノファーストを駆使して、敵基地マグネットステーションを攻撃するというゲーム。銃声もリアルだし、敵機のスピードも早く、気がついた時キミはもうスペース・ウォーズのまっただ中だ！■ROM 4,000円 SONY

ザ・ドッキング

遊びながら英単語の暗記ができる、実に有難いゲームなのだ。マイコンゲームの一番ベーシックな型・ブロック崩しと英単語の勉強が一緒になっている。つまりドッキングされているワケだ。単語の内容から考えると中学生向けだネ。■テープ 2,800円 アートサプライ

ザウルスランド

時は原始時代。恐竜がカッポしている大平原にキミはいる。キミの身を守るべき武器は唯一つ、こん棒だけ。こんだけで恐竜をやっつけるのだから大変。おまけに火山が爆発を始めた。火の玉にぶつかると死んじゃうぞ！■テープ 3,600円 日本コロムビア

ゴジラvs３大怪獣

誕生以来30年間、人気No.１の地位を保ってきた名実ともに怪獣のキング、ゴジラが地球を襲う３大怪獣相手に大活躍をするゲーム。敵は落とし穴を作るメガロ、怪光線を放つクモンガ、そして宿敵キングギドラ。ゴジラよ、地球の危機を救え！ ■ROM 4,800円 バンダイ

シーボンバー

キミは水中深く潜行する孤独なフロッグマン(潜水夫)なのだ。海の中には、根の暗いネクラゲやサメなど恐ろしい敵がウヨウヨ。ダイバーガンをフル活用しながら戦い抜こう。もちろん酸素がなくなればアウトだゾ！ 『ＨＥＬＰ』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

ザ・スパイダー

凄まじいスピードでキミのロケットに向かって来る謎のＵＦＯを片っ端から、撃って撃って撃ちまくるアクション・ゲーム。とにかく敵よりも早く行動して、その敵をやっつけるためには、ゲーム馴れした俊敏な動きが必要だ。難しいゾ！■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

3歳児からのパソコン学習

お母さんと一緒にＭＳＸをいじりながらいろいろとお勉強ができちゃうソフト。踏切や汽車、ヘリコプターの正しい音やピアノを使った音感教育、そして信号の正しい渡り方なんかがコレ１本で学べちゃう。パソコンもこのぐらいの頃から親しみたいネ。■テープ 5,200円 オーク

コスモトラベラー

時は21世紀。地球は資源枯渇の大ピンチにさらされていた。コスモトラベラーは、人類の英知を結集した宇宙船。この宇宙船の艦長はキミだ。さあ、たくみに操縦して、インベーダーやＵＦＯ、いん石の襲来から逃れつつ宇宙探査を続けよう。■テープ 2,800円 アポロテクニカ

ザ・ブレイン

キミの音感のほどが一発でわかってしまうゲームだ。コンピュータがまず音を出すから、キミはその音をシッカと覚えて、音が決められているカーソルキーを押す。ドレミなら３回押すことになるワケ。最初は簡単だけど、どんどん難しくなる。耳次第のゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

サブマリンシューター

恐ろしい海底洞窟をあなたはドコ迄進めるだろうか？ 失われたアトランティス帝国の謎をさぐるために終わりなき旅にイザ出発するのだ。せまり来る幾多の障害物を避けながら果たして生き残ることは可能か!?『ガンマン』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

ゴルフカントリー

大自然の中、思いっきりクラブを振るゴルフは健康にいい。でも雨や雪が降ったら出来ないネ。そんな日はＭＳＸでゴルフのコツを身につけよう。ホールの数は９ホール。風の動きを十分に考えて、さあショット！ ホールイン・ワンを狙え！ ■テープ 2,800円 アポロテクニカ

ジグソーセット

コアラ・風景・蝶のバラバラになった絵をもとに復元するジグソーパズルのＭＳＸ版。６〜96までピースの数は選択できるので、初心者から上級者まで誰もが楽しめる。でも、時間までに完成させないと爆発するから気をつけなくっちゃ！■ROM 4,800円 MIA

SASA

戦闘用のロボットである我らのＳＡＳＡ君。携帯用フェイザーの反動を利用して後ろ向きに飛び回れ。壁を破って兵器庫へ侵入し、パワージェネレータを破壊せよ。海中のパワーパックを回収し、宇宙空間でのエイリアンとの戦闘に備えろ！■ROM 4,800円 アスキー

さよならジュピター

狂信的なジュピター教団の信者によって木星基地に水爆が仕掛けられた！ このゲームの主人公のキミは、この水爆を取りのぞかねばならない。しかし、基地内には敵が何人も潜入している。敵に見つからないように早く水爆を発見せよ！■テープ 2,800円 ポニカ

ゴルフゲーム

クラブの種類から力の入れ具合い、そして方向までプレイヤー自身で選べる。おまけに本物並みのバンカーやウォーターハザード、そして立木までもズラリそろえてある。なかなかの難コースぞろいだ。ホールの数は９、これも本物並みだネ。■ROM 4,800円 アスキー

ジャンピングラビット

自慢の脚力は天からの授かりもの。サージャント・ジャンプ４ｍを誇るラビットが恐怖の山登りに挑戦した。頼りは黄金の足とジャンプ台。花を摘みながらのゆとりで頂上を目指したが、オオカミ、キツネが行く手を阻む。果たして登頂なるか！■テープ 3,500円 MIA

ジャン狂

画面には４人分の手牌が現われ、ゲーム進行もまさに実戦麻雀そのまま。油断しちゃいけませんよ。コンピュータの役づくりは猛烈に早いのです。気がつけば、アラアラ……もう点棒がまったくなくなって。ジャン狂のキミにはピッタリのソフトだよ。■ROM 4,800円 東芝

ザスクランブル

あなたは航空自衛隊のパイロット。ここ浜松基地で日本の平和を守るため、日夜監視を続けなければならない。ある日、日本に飛来する国籍不明機を発見した。Ｆ15スクランブルせよ。ファイティングフライトシミュレーションゲームの決定版！■テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

ゴキブリ大作戦

ネズミ以上に繁殖力が強いのがゴキブリ。台所に次々とタマゴを生んで、それがまた育ちタマゴを生むというわけで、これじゃあタマラない。そこでこの憎きゴキブリをヤッツけようというのがこのゲームのテーマ。さあ、ゴキブリを全滅させよう！ ■ROM 4,800円 マジックソフト

スーパードアーズ

迷路のなかで、エイリアンとバッタリ／さあ大変だ。ドアを動かしてエイリアンを閉じこめなくてはいけません。素早くワナを作って、ドアをバタン！ まちがっても自分をドアの中に閉じこめないでね。『雨の日は大忙し』併録。
■テープ 3,800円 ハドソン

スキーゲーム

部屋の中でも１年中スキーの醍醐味を存分に味わいたい。そんなスキー大好き少年に送りたいのがコレ。滑降、回転、それにジャンプ、総合競技と分かれていてトライはそれぞれ3回。1～6人まででプレイできるから大勢でも楽しめるゾ!!
■テープ 1,980円 セントラル教育

Simple MON

マシン語で書かれたプログラムの内容の確認や修正がこれ１本で楽にできます。Z－80マシン語を勉強したい方。マシン語のプログラムを解析したい方。BASICではものたりない方。雑誌にのっている機械語プログラムを短時間で入力したい方へ。
■テープ 3,800円 コーラル

倉庫番

やっとのことで倉庫番のアルバイトにありつけたキミは、倉庫内に散乱している荷物を所定の場所に整理しなければならない。でも、荷物は大きくて重いからよ～く考えてから動かさないと整理ができなくなっちゃうぞ。倉庫は全部で60面もあるゾ。■ROM 4,800円 アスキー

スカイダイバー

飛行機で空を飛びながら向って来る敵を片っ端から撃ち落としていくゲーム。でも、敵は飛行機だけじゃあない。鳥や風船爆弾・エイリアンからカミナリ坊やまでが向って来るのだ。うかうかしてたらヤラれちゃう。さあ、がんばろう!!
■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

3D ウォータードライバー

海は魔物!? キミはジェットスピーダーの高速ドライバーなのです。さあ、ドライビングテクニックとスピード感をフル活用。迫りくる岩やサメをかわしつつ、ラッキーフラッグを取り、ゴールを目指して下さい。さて、キミの順位は？
■テープ 2,800円 アポロテクニカ

Simple ASM

パーソナルコンピュータＭＳＸでＺ－80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って、簡単に作成できますよ。メモリ上でソースプログラムの編集から、マシン語の実行まで幅広く利用できます。まったくの初心者から技術者まで、ありがたいソフトです。■ROM 9,800円 コーラル

スターコマンド

大宇宙を舞台に、宇宙船を駆使して行なわれるスターウォーズのシミュレーション・ゲーム。敵の攻撃に気をつける一方、自分の宇宙船の燃料やパワーにも十分気をつけよう。ガス欠で宇宙船が動かなくなることもあるから要注意なのであります。■ROM 4,800円 アスキー

SUPER DRINKER

無類の酒好きがあちこちの酒をかすめて、ほろ酔い加減でフラフラと歩いています。と、追いかけてきたお巡りさんと街角でバッタリ。さあ、つかまらないうちに逃げろや逃げろ。早いうちに全部のボトルを飲み尽くして次の街へ一目散に逃げこめ！■ROM 4,800円 アンプルソフトウェア

SQUISH'EM

お金のいっぱい入ったカバンが置きっぱなしにされているビルの48階にまで忍び込み、そのカバンを手に入れてくるゲーム。でも、このビルにはエイリアンがウヨウヨいるから気をつけよう。なにせ、つかまったら落とされちゃうもんネ／
■ROM 4,800円 シリウス 発売元：アスキー

3Dゴルフシミュレーション

やり始めたら病みつきになっちゃうのがゴルフなんだよね。でもお金も服も無か無かという方は、このソフトで楽しもう。コース全景とボールのある場所が同時に映し出される臨場感はバツグン。しかもクラブやショットの角度、強さなども思いのまま／■ROM 5,800円 T&E SOFT

スーパービリヤード

ビリヤードにもイロイロな楽しみ方があるけれど、なかでもいちばん難しいといわれているのが７つのボールを使う〝プール〟というゲーム。このゲームでテクニックをバッチリ身につけて、今度は本当のビリヤードに挑戦してはいかがかな？■ROM 4,800円 HAL研究所

スコープオン

時は西暦300年。地球人と異星人の間で起こった第１次恒星間戦争は膠着状態に陥ってしまった。この状況を打破すべくキミは開発されたばかりの新型戦闘機タックを駆って異星人に立ち向かわなければならない。キミはどこまで肉迫できるか？ ■ROM 4,800円 アスキー

3Dテニス

立体的なディスプレイで、本格的なテニスが楽しめちゃうゲーム。なにせボールの高さまで正確に理解していなければ打ち返すことも出来ないのだ。考え方によっては本当のテニスよりもムズカしいぞ…!? 雨の日にもこれならバッチリ楽しめます。■ROM 4,800円 アスキー

ステップ・アップ

生か、死か／恐怖のビルに挑む、君は孤独のクライマー・ひとりぼっちの宇宙人。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命はない。次々に襲いくる怪物どもの攻撃をかわし宇宙船に救出されるまで、絶え間ない緊張の連続。高所恐怖症パニックだ／■ROM 4,800円 ＨＡＬ研究所

スーパースネーク

四角いオリにとじ込められた食い意地の張った２匹の蛇が主人公。どちらが多くの食べモノを食べ、長い時間生きることができるか!? それで勝負が決まるという、これが本当のサバイバル・ゲーム。オリや相手にチョットでも触れたら負けだゾ!!■ROM 4,800円 ＨＡＬ研究所

スターシップシミュレータ

スターアカデミーの卒業を間近に控えたきみに、いよいよ難関の卒業試験を受けるときが来たのだ。試験は新鋭宇宙船レンジャーＳＣ73を想定したシミュレータの中で、宿敵シグナス宇宙船を破壊することであった。複雑な装置を駆使して合格を目指せ／ ■ROM 4,800円 NEXA

スパーキー

主人公は炎と闘うダイナマイトボーイのスパーキーくん。彼は部屋の中をあばれまわる炎やライター、爆弾を相手に戦うワケなんだけど、なにせ彼自身もダイナマイト。うかうかしていたら火がついてしまう。火がつく前に水で敵を退治しちゃおう／■ROM 4,500円 SONY

スクランブルエッグ

漆黒の宇宙空間になぜか卵が不気味に飛び交う。きみはオンボロ宇宙船ポロロン号の操縦士。鳥が次々と生み落としていく固い卵を撃ち落としながら進行していこう。卵にぶつかれば宇宙船は爆発、ゲームはオシマイ。宇宙の果て迄行けるかな？■ROM 4,800円 アンプルソフトウエア

ゼロファイター

日本を代表する戦闘機〝ゼロ戦〟を使って敵機を次々に撃ち落としていくゲーム。でも、普通のアクション・ゲームみたいにカンタンではないゾ。敵と同じ高度に合わせて操縦しなければならないからだ。でも、その分リアルでオモシロさも満点／■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

スペーストラベル

人類が造り上げた人造人間ゾドムは、西暦200X年に大規模な反乱を起こした。彼らは亜空間に帝国を創ったのだ。ゾドムの攻撃で故障した宇宙船にエネルギーを補給するため小型船レプトンで出発した君は、エネルギー体を集めて母船に向うのだ。■ROM 4,800円 HAL研究所

SUPER COBRA

映画『ブルー・サンダー』に出て来たような高性能ヘリコプターを唯一の武器に敵の基地を攻撃するというゲーム。敵基地の攻撃力もなかなかのものだから、うかつに近づくことは出来ないゾ。おまけに謎のＵＦＯも攻撃して来る。がんばれスーパー・コブラ／■ROM 4,000円 コナミ

スペースメイズアタック

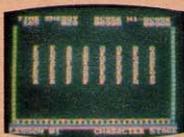
無限に青く広がる迷路星雲。これは星で作られた巨大な迷路なのだ。宇宙船に乗り込んで、この迷路を通り抜け秘宝「フォルス」にたどりつくことが、プレイヤーに課せられた使命だ。16面をクリアしないと「フォルス」にはたどりつけないゾ。■ROM 4,800円 HAL研究所

ドラゴン・アタック

宇宙のかなたから攻め寄せてくる巨大なドラゴンを撃ち落とすゲーム。しかし、生命力が旺盛なドラゴンは頭以外を撃たれると、次々に分裂を続け、数がどんどん多くなる。おまけにＵＦＯがエイリアンを落として行ったりする。地球を救うのはキミなのだ！■ROM 4,800円 HAL研究所

中学必修英単語(1·2·3)年

短時間で英単語が暗記できるようにバッチリとプログラムされた便利なソフト。英米人の日常会話で使う単語の90%は中学３年間で教えられるものなんだ。大切な英語の基礎を効果的に覚えるにはこれさえあればバッチリ。■テープ各3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

タイピングベーダー

あの恐怖のインベーダーがタイプ文字に身を変えて襲いかかって来るゾ！ キーボードを素早く叩くこと。身を守る術はこれだけなのだ。日本人はタイプ打ちが特に苦手？ さあ、ゲームを楽しみながら、コンプレックスを解消だ。きみはどこまで進めるかな？■テープ 3,200円 ポリシー

ドンパン

女の子の手を離れた風船「ドンパン」の冒険物語。ドンパンは故郷のドンパン島に帰る途中、カラスやノコギリザメを避けながらエアーを補給して飛びつづけます。さあ、あなたはドンパン島の王様になれるか。ほのぼのとした風船旅行の始まり。■テープ 3,600円 日本コロムビア

トライアルスキー

やーまはしろがねー朝日をあーびーてースキーの興奮を室内で味わってみたい…そんなキミに贈る素敵なソフトがこれです。コースは難コースぞろい。アイスバーンや石、木をよけながら、上手に旗門を通り抜けてください。手に汗握ること受け合い!? ■ROM 4,800円 アスキー

ターボート

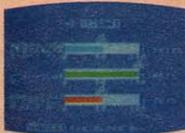
ターボートをあやつり、敵地に潜入したあなたは敵のジェットフォイルを破壊し、レーダーブイを奪い無事に脱出しなければなりません。敵の攻撃ミサイルや戦闘機の追跡はとても熾烈だ。脱出に成功できるか否かは、艦長である君の腕しだい!? ■ROM 4,800円 マスティール

楽しい算数(小2〜6)

ニガ手という人が多い算数を、学習とテストをくり返すことによって、より良く確実に身につけるための学習用プログラム。テストは理解度に順じて難易度を変えることができるので、どんなんだって使えるゾ！■テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

トリックボーイ

パソコンだからできる豊富な仕掛け。リアルでシャープなボールの動きは、計算によりシミュレートされたもの。臨場感を盛りあげるサウンドとユニークなチャレンジステージで楽しさ倍増。ゲームセンターの雰囲気を伝えるピンボールゲームだ！■テープ 3,500円 T&E SOFT

徹底数学 中学１．２．３年

中１〈整数・正の数負の数・文字と式〉中２〈式の計算・不等式・連立方程式〉中３〈平方根・式の計算・２次方程式〉と、数学のポイントとなる箇所を学年ごとに編集した教育用ソフト。■テープ 9,800円（各学年とも３巻セット） ストラットフォード・コンピューターセンター

ドレミ教室１巻 楽しい絵と愉快な音楽

音楽を聞きながら、それに合わせてゲームをしたり、お絵描きが出来る幼児用教育ソフト。入っている歌は〈きらきら星〉〈おべんとうばこのうた〉、それにお馴染み〈ドラえもんのうた〉など、子供ならずともお母さんも一緒に楽しめるゲーム。■テープ 2,500円 マール社

大洋の神・オケアノス

ついに、あのヒット作の「スマイル」が堂々ＭＳＸ版で登場するヨ。海の無法者たちと戦うためにスマイル君は海底の奥深くへとドンドン入り込んでいくのだ。さて、この難敵をどのようにしてやっつけるか。相手はずいぶん手ごわいゾ。■テープ 2,980円 日本マイコン学院

トランキライザーカード

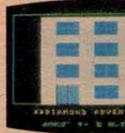
神経衰弱と15ゲームの２通りを楽しめるカードゲーム。４×４枚のカードの神経衰弱を頑張って完成させると、次は15ゲームに挑戦だ。持ち時間はたったの３分間。時間とにらめっこしながら頭をフル回転。もちろん完成しなければアウトだ。■テープ 1,980円 セントラル教育

デビルズ・ヘブン

キミは宇宙の王、黒く長い足を持つデビルだ。暗黒の宇宙空間を何処までも進んでゆこう。祝福の地、ヘブン（天国）を目指すのだ。行く手には、敵、鳥の大群が待ち受け、隕あらば襲いかかってくるぞ！■ROM 4,800円 ゼネラル

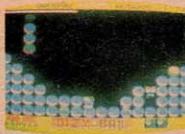
TURMOIL

宇宙を舞台にした戦闘ゲームには、スピード感のあふれるものが多いけど、とりわけ凄いのがこのゲーム。ひっきりなしに迫ってくる宇宙船を破壊しながら、キミはエイリアンの卵を回収しなければならない。アメリカで大好評のゲームだ。■ROM 4,800円 シリウス 発売元：アスキー

ダイヤモンドアドベンチャー

深夜のビル。このビルの一室になんと時価数億円ものダイヤモンドが隠されているのだ。キミの使命は誰にも気づかれずにこのビルからダイヤを盗み出すこと。謎が出てくるから次々に解いていこう。ヒントは忍び込んだ部屋のどこかにあるゾ！■テープ 2,800円 マイクロキャビン

どっきりサブマリン

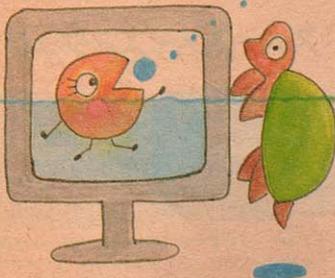
地球の表面の３分の２を占める海は資源の宝庫。その海に住む魚を次々にいただこうというのが、このゲーム。潜水艦を自由自在に乗りこなそう。ただし猛毒を持ったカニには要注意。追いつ、追われつ深海アクションゲームの登場だ。■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

ディジーボール

目が覚めたら、深い闇の中。酸素は徐々に少なくなってゆく。早く脱出しなければ。あっ、危い！ 上から鉄球が次々と落ちてくる。上空には何でも食べてしまう貪欲なスーパーバタフライが…。本格的ＳＦミステリーアクションゲームですよ。■テープ 2,800円 ポニカ

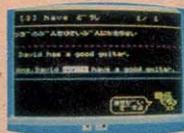
超人ロック

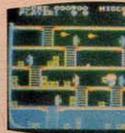
アニメ映画でお馴染みの超能力少年・ロックが広大な宇宙迷路を舞台にくり広げる敵エスパーとの戦いを描いたゲーム。敵エスパーをあやつるレディ・カーンはどこにいるのか!? 彼女を探すロックの冒険の旅は果てしなく続く！■テープ 2,800円 ポニカ

TIME PILOT

複葉機から人力飛行機、ヘリコプターなどさまざまな種類の飛行機が登場する。キミの愛機は見るからに性能の悪そうなオンボロ機。しかしキミはこの飛行機を操縦し、飛び交う各種の飛行機を射ち落としながら、少しでも前へ進まなければならないのだ。■ROM 4,800円 コナミ

テレバニー

テレバニー、それは数千年間も生き続けているテレパシーを持ったウサギである。彼には生まれたときから使命があった。それは仲間のカメを生き続けさせること。襲いかかるヘビや蚊などの悪魔の化身から、はたしてテレバニーはカメを守れるか？ ■ROM 4,800円 アスキー

中学必修英文法 中１

これからの国際化社会を生き抜くために必ず身につけたいのが英語。しかし、その英語は難しい。なかでも手こずるのが文法だ。その文法を学習とテストの２本立てで、カンタンに身につけられる学習用ソフト。■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

たわらくん

昔々、嵐で輸送船が座礁してしまいました。その船には米俵や重い味噌樽、そしてダイヤモンドまで積み込まれています。そのダイヤを探しに難破船に入っていきました。ところが船はまた浸水が始まってしまったのです……！ ■ROM 4,800円 アスキー

は

パニック the トレイン

白煙をたなびかせ、汽笛を鳴らしながら次々に操車場に戻ってくる汽車。きみは素早い判断で線路のポイントを切り換えていかなければならないのだ。知的判断と反射神経を必要とするのがこのゲーム。さあパニックに落ち入らないように冷静に…。■テープ 2,800円 セントラル教育

バイナリィ・ランド

左右が対称な迷路に迷い込んだ仲のイイ恋人どうしが、いろんな冒険をしながらその迷路を脱出していくというゲーム。でも、そこにはイジワルな蜘蛛がいて、見知らぬ人をつかまえちゃうゾ。そんな時には〝ルンルンガス〟を使っちゃおう！■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

ハイウェイスター

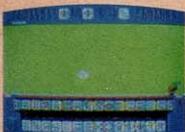
まっ赤なボディのトマト号を駆り、マップの指示に従って白旗を次々にクリアしていくレース。ただし、黒い車がキミのトマト号をつけ狙っているから要注意。こいつらはトマト号に体当たりをしてくるのダ！ さ、レースのスタートはもうすぐだゾ！■ROM 4,800円 ウエイリミット
★問い合わせ☎03(468)4518

パソコン数学学習

中学生になると算数は数学と名が変わり一段と難しくなる。そのポイントをMSXで学習しようというのがこのシリーズ。〈正の数・負の数〉〈不等式〉〈平方根〉（以上２本組み）〈一元一次方程式〉〈最大公約数・最小公倍数〉（各１本）
■テープ 各4,500円 オーク

パソコン作曲家

たとえ音符が読めない人でも、このソフトを使えばお好みのテンポ、リズムのオリジナル曲が作れちゃう！ おまけに好きな楽器で伴奏付きの演奏までしてくれるっていうんだからまさにプロの作曲家泣かせのソフトなのです。
■ROM 4,800円 リットーミュージック

パイパニック

牌をつもるだけでも大変な苦労がいる麻雀ゲーム。キミの手となり足となり牌をつもったり並べかえたりしてくれる「ジャン吉くん」を上手にコントロールして流れてくる牌をどんどん打ち落とそう。飛んでくる邪魔物を避けて沈着、冷静に。■ROM 4,800円 アスキー

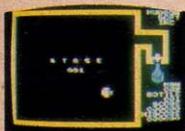
バラバラパズル

NHKテレビ『おかあさんといっしょ』でお馴染みのピッコロ・じゃじゃ丸・ポロリの顔がバラバラになっちゃった！ さあ大変〝15ゲーム〟の要領でみんなの顔を元にもどさなくてはならない。さて、キミは何分間でみんなの顔を直せるかな？
■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

パスボール

MSXのためにつくられたルール無用、お情け無用のバレーボール、それがこの２人制パスボールだ。デュースやドリブルなどのルールは全くありません。どちらかがミスをするまで、立体的に飛び交うボールをレシーブ、スパイクし続けるのです。流せ熱い汗を！■ROM 4,800円 アスキー

パックマン

迷路に並んだエサをどんどん食べる黄色いパックマン。それをジャマする４匹のモンスターとの手に汗ニギル追撃戦。点滅するパワーエサで立場は逆転。さあ、モンスターをやっつけろ！ アメリカでも大人気のパソコン・ゲームの決定版がついに登場！ ■ROM 4,500円 ナムコ

バイオテック

新製品開発の苦労は研究者じゃなければ分からない!? ここはバイオテック社のスーパードリンク工場のプラントの中。ドリンクをつくるには、良い菌を沢山つかまえてヒンに詰めなければならないのだ。ガンバレ！『キラーステーション』併録。
■テープ 3,800円 ハドソン

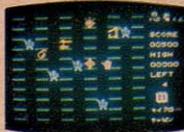
ハッスルチュミー

迷路に住んでるネズミのチュミーくん、今日も大好物のチーズを食べようと迷路をウロチョロ。ところがチーズのまわりにはロボットやハッスル坊やがいて近づけない。さて、チュミーくんはいくつのチーズを食べることができるかな？
■ROM 4,800円 ゼネラル

な

忍者影

忍びの掟は辛く厳しい。殿の命令とあらば万難を排して任務を遂行しなければならないのだ。忍者・影に与えられた命令は敵城に潜入して敵の首領を暗殺することだった。しかし、敵城には忍者がいっぱい。さあ、腕に自慢の忍法と手裏剣で任務を果たせ！ ■ROM 4,800円 ハドソン

忍者くん

ピコピコと竹刀を振り回しながらお城に忍び込んだ忍者くん。行く手に立ちはだかる恐ろしい役人たちをふりきって無事に最上階へたどりつくことができるか!? すべてはキミの腕次第だ。スリルと興奮をタップリとお届けしますぞ！
■ROM 4,800円 マイクロキャビン

ナイトフライト

星と月の光に翼を濡らし、摩天楼の夜を飛ぶキミは複葉機のパイロット。でも夜の空はカミナリや流星、稲妻などが飛び交って危険がいっぱい。これらの危険から身をかわしつつ、キミは夜空にどれだけ陣地を作ることができるかな？
■テープ 3,600円 日本コロムビア

にこにこぷん

NHKテレビ「お母さんといっしょ」でお馴染みのどら猫のじゃじゃ丸、ペンギンのピッコロ、ネズミのポロリが案内する〝パソコン絵本〟シリーズ。『おみせやさん』『なんだろな』『いけるかな』の３種類があって、お母さんと一緒に遊べるゾ。
■テープ 各2,800円 ランドコンピュータ
にこにこぷん

南極物語

キミは砕氷船「宗谷」の船長。任務は南極昭和基地まで大量の物資を届けることである。しかし途中に待ちかまえている数々の難関。その状況下、積荷・犬の状態に気を配りながら前進しなければならない。さあ、キミは船長の責任を果たせるだろうか？ ■テープ 2,800円 ポニカ

日本史年表

ゴロ合わせで暗記していた日本史の年代もコレでバッチリ暗記できちゃう、学習用プログラム。各事件別のほかに年代別の歴史的事件を調べることもできる。テストと学習をくり返しながら歴史を学んじゃおう！
■テープ 3,800円
ストラットフォード・コンピューターセンター

NERVOUS(ナーバス)

画面にヒッソリと隠れている16種×各４匹の怪獣達の中から、同じ怪獣同志を合わせていくゲーム。記憶力と決断力が勝負の分かれ目になるぞ。キミはコンピュータを相手に記憶力を一体どこまで発揮できるか!? さあ頭をリフレッシュして…。
■テープ 2,980円 日本マイコン学院

ニックニーカー

スニーカーのくせになぜか喰いしん坊のニックくん、石につまずき気絶した夢の中でも大好きなくだものを腹いっぱい食べようとした。ところがその夢の中にモンスターが現れた。さあ、大変だ。くだものを食べながら逃げ回ろう！
■テープ 3,600円 日本コロムビア

NYOROLS

時は西暦21XX年。21世紀の栄華はすでに朽ち果てて、地球上は巨大なヘビ〝NYOROLS〟の住み家と化している。広大な遺跡には隠れる場所もなく、なぜか人魂までも現れる。君の任務は悪魔達を次々と絶命させていくことなのだ。
■ROM 4,800円 MIA

内藤国雄の詰将棋

ついに登場した話題の詰将棋。あの内藤国雄九段の新作詰将棋がキミたちの挑戦を待っている。かなり手強い難問ぞろいだ。気持ちを引きしめてレッツチャレンジ！ 見事に詰めたら、キミの実力は相当のもの。明日の名人はキミかもしれない。
■テープ 2,800円 アポロテクニカ

ピラミッド・ワープ

ピラミッドの中に潜入してその中にある16個の部屋からダイヤモンドを探し出すのだ。ただしピラミッドの中には吸血コウモリやサソリ、恐ろしいミイラ男達がしっかりと宝を守っているゾ。さあ君は無事に秘密の宝庫にたどりつくことができるかな!? ■ROM 4,800円 T&E SOFT

バトルクロス

宇宙の旅には、いつも危険が道連れだ。未知の空間で出くわすのは星雲の陰から出現するエイリアン。打ち落とせ！ やらなければやられるぞ。いん石をかわせ。メーザー光線をよけろ。ひたすら進むしか宇宙探索船に残された道はないのだ。■ROM 価格未定 SONY

パソコンタイプライター

ＭＳＸを普通のタイプライター並の手軽さで取り扱って、文章の印刷までもすることができてしまう実用ソフト。専用のカラープロッタプリンタ（SONYのＰＲＮ－C41）を使えばレイアウトは思いのまま。文字のサイズも変えられるのです。■ROM 6,800円 SONY

バトルシップ・クラプトンII

さあキミは最新迎撃機「クラプトンII」の操縦士だ。攻撃開始！ 敵はすさまじいスピードで向ってくる５機種の宇宙戦闘機なのだ。50機破壊後、ついに母船が出現してくるぞ。画面下に消えた敵機のビーム弾の逆襲には注意が必要だ。■ROM 4,800円 T&E SOFT

フルーツパニック

フルーツ大好き少年のパニック君。今日もおなかいっぱいフルーツを食べようと農園にやって来た。ところが、パニック君の食事をモンスターたちが邪魔をする。さあ、モンスターの妨害にもメゲず、パニック君はいくつのフルーツを食べられるのかな? ■テープ 2,800円 ポニカ

ビデオハスラー

ビリヤードの中でもいちばんベーシックな"四つ玉"を、本格的な雰囲気で楽しむことの出来るゲーム。"四つ玉"をマスターしちゃえばあらゆるビリヤードに応用することが出来ちゃう。ビリヤードファンなら是非ともほしいゲームのひとつだ！ ■ROM 4,500円 コナミ

パイナップリン

南洋の島々には昔から幸せをまねく巨大なパイナップルに関する伝説があった。キミはこの巨大なパイナップルを探して来なければならない。小さなリンゴは手がかりだ。全部取っちゃえ。疲れたらリンゴの家でお休みだ。ヘビやカメ、コウモリには気をつけてネ。■ROM 4,800円 ZAP

ハイパーオリンピックI・II

ゲームセンターでお馴染みの、オリンピック・ゲームのMSX版。Iでは100mダッシュ・走り幅跳び・ハンマー投げ・400m競争が、IIでは110mハードル・ヤリ投げ・走り高飛び・1500m競争が収録されている。キミも金メダルを目ざそう！ ■ＲＯＭ 各4,800円 SONY コナミ

フォール・アウト

さすらいの一匹狼ウラがたどり着いたのは、密かに地球を狙う惑星ゾモスだった。ゾモスの地下の秘密基地では最終兵器ベズーが完成されようとしていた。ウラの宇宙船にはゾモスのエネルギーが必要だ。かくしてウラとゾモスの戦いは始められた。■テープ 3,200円 ポリシー

ピクチャーパズル

ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字からひとつを選んで16分割の画面に入れよう。意地悪なコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるかな? 刻々と時間は過ぎてゆく。世界記録を目指してサア急ぐのだ。■ROM 4,800円 HAL研究所

はらぺこパックン

可愛いリス君にきのこを全部食べさせて、出口から出してください。リスはキノコを食べるときしか角を曲がることができません。つまり一筆描きの要領でクリアするのです。30種類のパターンを果たして解くことができるか？リアルタイムパズルです。■ROM 4,800円 アスキー

パワーフェイル

バッテリーから研究所に電力を送る回路を切断する悪いオジサンがウヨウヨしている。キミはこのオジさんを気絶させ、断線箇所を修理して無事電気を研究所に送るのが任務だ。トンカチやペンチをフル活用して頑張るのだ。電気に強い人にピッタリのゲーム。■テープ 2,800円ハドソン

プロジェクトA

今や人気No.1の、カンフー俳優ジャッキー・チェンが主演・監督した同名映画のＭＳＸゲーム版。海賊島に乗り込んだジャッキーに、吸血コウモリや、海賊たちが次々に襲いかかる！ こいつらをカンフーでやっつけて島に平和を取りもどせ！ ■テープ 2,800円 ポニカ

ピラミッド

キーワードを探しあてながらピラミッドの奥にある王室へ向かえ！ そこには財宝が隠されているのダ。でも、ピラミッドの中は危険がいっぱい。天井は落ちてくるし、ミイラ男は襲って来る。なんとも難しいアドベンチャーゲーム。■テープ 1,980円 セントラル教育

爆走スタントレーシング

黄色い車が君の愛車だ。敵の車に体当りして、炎上させてしまえ！ コツは車の横を狙うこと。ただし、のろのろしてると反対に君の車がやられるゾ。ビー、ビー、ビー、あっ、もうガソリンがなくなる！ 全ては君のハンドルさばきにかかっている。■ROM 価格未定 SONY

銀河漂流 バイファム

幻の惑星・プラネットＡを目指し、銀河をさまよう宇宙船ジェイナス号。だがその行手を隕石や敵ウグがさまたげる。だが、ジェイナス号にはバイファムが搭載されているし、フライバイ航法もできるのだ。敵をやっつけてプラネットＡ星にたどりつけ！ ■ROM 4,800 円 バンダイ

プロッ太

ソニーのプリンタ"ＰＲＮ－C41"を使って、手軽にお絵描きをしようというのがこの"プロッ太"なのです。付属のテープの十数枚の絵を縮小したり、重ね合わせたりして好みの絵がらが色々と作成できますよ。色も赤、青、緑、黒と使い分けられるよ。■ROM 6,800円 SONY

ピコピコ

大挙して押し寄せる昆虫から身を守るゲーム。こちらの武器は機関銃だが、なにせ敵は数が多い。おまけにナマイキにも敵も銃を撃ってくるワケで、虫だと思って甘く見ていたら大変だ。ブロックやストッパー、それに虫の死体を上手く使おう！ ■テープ 2,800円 マイクロキャビン

BEE & FLOWER

ポカポカといい天気のお花畑で蜜蜂は今日も頑張って働きます。邪魔をしに来るトンボやスズメ蜂、てんとう虫、捕虫アミを持った少年などを避けながら日の暮れる迄にノルマを果たしましょう。ゲームは時間制。太陽の移動で画面も美しく変化します。■ROM 4,800円 シンクソフト

ひつじやーい

キミはかわいい羊飼いの少年だ。牧場にいる羊たちを太陽の沈む前に柵の中に入れてあげなければオオカミにさらわれてしまう。でも羊を柵に入れることだけを考えているとオオカミが柵を開けにくる。油断大敵のメルヘンゲームだよ。■ROM 4,800円 ハドソンソフト

ヘビーボクシング

試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる！ 右左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングを駆使して、カウンターパンチを決めよう！はたして君は何ラウンドで相手を倒すことができるか。
■ROM 4,800円 HAL研究所

フラッピー

ブルースター星の唯一の生き残り、フラッピー少年は天からのお告げによりバラバラに砕けた母星のカケラを集めなければならない。全てのカケラが集まった時、ナニカが起きるというのだが、そのカケラは不気味な怪獣が守っているのだった…。■テープ 3,800円 デービーソフト

ぶつけっこ

多角形の複雑怪奇なフィールドの中を、不思議な赤玉と青玉が飛び回ります。あなたの手となり足となるロボット君を操作して壁を増やしていきましょう。うまく2つの玉をぶつければ大成功。ただしロボットにぶつかると自爆ですよ。
■テープ 1,980円 セントラル教育

BASICゲーム集

MSXは買ったけれど、お小遣いがたりないのでゲームソフトはなかなか買えない！ そんな悩みを持つ人向けのお徳用ソフト。〈スパイダーレスキュー〉〈カブ〉〈山火事シュミレーション〉など6つの異なる種類のゲームを収録！
■テープ 3,000円 MIA

FROGGER

交通事故の増加は動物達の世界でも同じこと。車のビュンビュン走りまくる危ない道路で迷子になってしまったカエル君。この道路を無事渡らせて、大自然の住み家へ連れ戻してあげよう。カエル君の武器は唯一、ピョンピョンのジャンプ力だよ。■ROM 4,000円 コナミ

ブギウギジャングル

キミは食いしん坊のハラペコ少年。ジャングルのあちこちに置いてあるケーキやローストチキン、キャンディなんかを次から次へと食べまくろう。もちろん追いかけてくるオジさん達をふり切りながらだよ。食べ物の好き嫌いはなくしてね。
■ROM 4,800円 アンプルソフト

ドレミ教室3巻
冒険ゲーム

お姫さまがおばけ大王にさらわれてしまった！ というワケで、キミはおばけ大王の国にお姫さまを救い出しに行かねばならない。その間に出会うジャンケンおばけや、ナゾナゾおばけをやっつけろ！ ちょっと変わった冒険ゲーム型幼児向け教育ソフト。■テープ 2,500円 マール社

ペンギンデート

氷の世界のデートもひと苦労。ペン太くんがデートに遅れないようガールフレンドのところまで連れてってあげて下さい。ただし、途中には恐ろしいヘビやタコが邪魔をしに来るゾ。時間厳守。かわいいペンギンに見とれちゃいけませんよ。
■テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

ブレークアウト

たかがブロック崩しと思ってなめてはいけない。ブロックのパターンはなんと120面まで。そしてブロックのパターンにはある秘密が隠されている。それを発見した者だけが10種類のオリジナル・パターンを自分でデザインすることができるのだ！■ROM 4,800円 アスキー

不思議の国のアリス

マイコン歴も長くなると、市販されている既成のゲームでは満足できなくなる。そんな人たちにピッタリのソフト。ゲーム製作講座がオマケに付いたテキストタイプの冒険ゲームだ。原作はルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』。
■テープ 3,500円 マイクロキャビン

ポピュラー・ヒット曲集VOL.1

3声でアレンジされたポピュラーの名曲を収録。鑑賞はもちろん、曲の速さ、調子、音曲などを自分の好みでアレンジすることもできる。曲は「シルクロード」「イエスタデイ」「ロッキーのテーマ」など、ご存知の名曲14曲を収録！
■テープ 3,500円 リットーミュージック

ヘリパニック

超高層ビルに大火災が発生！ 燃え上がる炎は今やビルの隅隅までなめつくしている。レスキュー隊員のキミはヘリで救出へ。大惨事の起こる前にキミの勇気と機知で多くの人を救うのだ。なんと銀行からは、功労金が出るんだぜ。
■テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル

フルーツサーチ

どの女の子のお皿にどのフルーツが載っているか？ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう！順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭の訓練すれば成績もどんどんアップ！楽しくてためになるゲーム。
■ROM 4,800円 HAL研究所

ファイナル麻雀

メンバーを4人集めなくても大好きな麻雀が思う存分楽しめるのがMSX版のこのゲーム。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。ビギナーの方でも十分楽しめます。1局ごとの精算方式をとれば複数の人とでもプレイできる決定版の麻雀ゲーム。■ROM 4,800円 MIA

ホームパーティ曲集Vol.1

ホームパーティにはかかせない「結婚行進曲」や「ジングルベル」「幸せなら手をたたこう」など全14曲を収録。自由にアレンジもできるから、ちょっぴり変わった。コンピュータ・パーティが開けるというワケだ。
■テープ 3,500円 リットーミュージック

HELP

とっても可愛いキミの彼女が助けを求めているゾ。「HELP！早く来て!!」。彼女の頭の上にはまっ赤なリンゴが。急がなければ上から落ちてくるのだ。君は恋のキューピット、蛇をかわして木に登るのだ！『シーボンバー』併録。
■テープ 3,800円 ハドソン

ヘリタンク

俺の名前は〝タンクキラー〟。自慢のタンクを操って敵タンクを次々に打ち壊す戦車殺しのプロなのだ。そんな俺にもひとつだけ欠点が……。あの悪魔の消音を響かせて飛来する対戦ヘリだ。対戦ヘリの攻撃から身を守りながら、敵戦車軍団をせん滅せよ！ ■ROM 4,800円 アスキー

ファイヤーボール

部屋の中を不気味に飛び回るファイヤーボール（人魂）を水鉄砲でねらい撃ちしよう。当たったら小さくなって冷凍室へ逃げ込もうとする瞬間を待って入口のシャッターを閉めて、発射口からジャンプすれば退治できちゃう！『明るい農園』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

Home Computer ABC

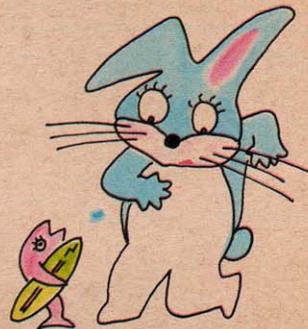
CPUって何？ BASICとは何ぞや？ CPUもBASICもわからないけれど、ちょっとコンピュータを操作してみたい。できればプログラミングも。ホームコンピュータABCはそんな君のためのソフトウェアです。オリジナルに挑戦だ！
■テープ 9,800円 SONY

ペアーズ

ちょっと見ると迷路だけど、実はこれ裏返しになったカードです。お化けに捕まらないように逃げながらカードを次々にめくっていこう。同じ札を選べば、そこで得点迷路はなくなっていくよ。ハラハラそしてドキドキのリアルタイム神経衰弱。■ROM 4,800円 アスキー

ぶた丸パンツ

主人公は子豚のぶた丸。いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう！ でも卵に熱中していると横から「ちりとりオジサン」が…。卵のカラと一緒に掃除されないようにジャンプだ！
■ROM 4,800円 HAL研究所

ま

ミステリーハウス

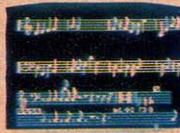
家の中にかくされた宝石をやはり家の中に置かれているイロイロな道具を使いながら探し出して行くアドベンチャー・ゲーム。必要な道具がひとつでも欠けると、宝石を探し出すことはできない。さて、キミは何日間で宝石を発見できるかな？
■テープ 2,800円 マイクロキャビン

ミッドナイトコマンダー

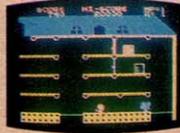
真夜中の海戦をテーマにしたゲーム。軍艦や飛行部隊をレーダーを基に操作して敵軍を全滅させれば勝ちとなるわけだが、なにせこのゲームの舞台となっているのは真夜中の海。敵がどこにいるのかわからないので攻撃を加えるのも大変だ！
■テープ 2,800円 マイクロキャビン

マイコン家計簿

毎月、家計で頭を悩ませている全国のお母さん。家計簿はマイコンでバッチリの時代ですよ。1ヵ月単位で処理ができ、1日に記入出来るデータは15種類もあります。お父さんやお子さんたちから尊敬の目で見られますよ。さあ今日からムダのない生活を。■テープ 2,800円 アポロテクニカ

ミュージックエディタ

音楽が大好きだから作曲してみたい。でも楽器は弾けないし譜面が読めないし…。そんな君にピッタリのソフトがこれ。画面の5線紙に音符を入力していけば、即座に音が飛び出して、君の音感はアップ。未来の大作曲家も夢じゃないゾ！
■ROM 4,800円 HAL研究所

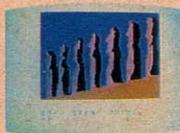
ミッドナイトビルディング

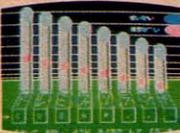
キミは闇を走りぬける孤独なスパイだ。真夜中のビルに忍び込み、1階にある重要書類を盗み出そう。各階に3人巡回しているガードマンに捕まらないように気をつけて進み、下のフロアに降りて行き、書類を盗み出すのが与えられた指令なのだ。■ROM 4,800円 ウェイリミット
★問い合わせ☎03(468)4518

マッピー

正義感にあふれる元気なポリスのマッピー君。盗品さがして、行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしているとニャームコたちに追いつかれるぞ。かわいくって楽しくて、マッピーは男の子はもちろん、女の子にも大人気！
■ROM 4,500円 ナムコ

マリンバトル

海洋パトロール中の駆逐艦MSX号は、突然正体不明の爆撃機とUボート艦からの攻撃をうけた。しかもソナーには、怪しげな幽霊船の影が…。MSXがお届けする一大スペクタクル、空中から海上、海上から海中への大死闘。生き残ることができるか！■ROM 4,800円 アスキー

ムー大陸の謎

太平洋に数千年の昔に沈んだといわれるムー大陸。この大陸に続くトンネルを発見した考古学者はその秘密をハンドヘルドコンピュータにインプットした後で死んだ。彼の遺志を継いで、ムー大陸の財宝を探し出せ！■テープ 4,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

MUSIC

演奏をやってみたいけど、楽器はないから練習もできないなあ…。こんな悩みを持っている人も多いハズ。でもこのソフトがあれば大丈夫。MSXが楽器になっちゃうんだ。Cのキーを押せばドの音といった具合。レッスンもプログラミングされてるんだ。■テープ 3,600円 オーク

マイコン・レッスン算数(小3〜6)

小学校で学習する算数のなかでいちばん難しいのがかけ算とわり算。そのかけ算わり算を中心に学習できる教育用ソフト。小5では分数のかけ算とわり算篇が、小6では分数の基礎と応用篇が、それぞれ発売されている。
■テープ 各2,800円 大川進学塾

マウザー

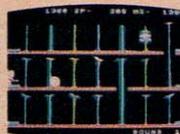
とっても可愛い小猫クン。大好物のサカナをいただきにビルの中へ侵入いたします。走り回って食べまくろう。でも気をつけないとイジ悪なネズミ達が上の階から花びんを投げつけてくるぞ。フットワークを生かして右へ左へ素早く飛び回るのだ。■ROM 4,500円 SONY

ムーンランディング

「ロケット、2秒間噴射、更に毎秒17mで降下中。右45度回転！ 燃料の残量をすべてチェックせよ」君はおんぼろ月着陸船のパイロットだ。完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ！
■ROM 4,800円 アスキー

Mr. GOMOKU

簡単そうで、なかなか奥の深いゲームが五目並べ。みなさんがよく知っている五目並べを、イロイロなアイデアを付け加え、ちょっとばかり変わったゲームにしました。相手はコンピュータ。始めは弱いがだんだん強くなるゾ。さて、キミは何点取れる!? ■テープ 2,800円 アポロテクニカ

Mr.CHIN

わたし、皿回しの名人チンさんあるよ。これから皿回しの曲芸するある。見るよろし。でも、いじわるバアさんがナイフを投げたりして曲芸のじゃまするね。危ないあるよ。さて、ひとつも皿を割らないで全部の皿を回せるかな？ ■ROM 4,800円 HAL研究所

まんてんくん

子供の頃からシッカリと算数の基本を身につけていこうというのがこのシリーズです。数の導入(3〜6才用)計算力I(4〜7才用)計算力II(5〜7才用)とそれぞれ分かれているのでどこからでも入っていける。簡単なものから徐々にレベルアップ。
■テープ各3巻 各9,800円 ランドコンピュータ

メガロポリスSOS

東京・パリ・ロンドン・ニューヨーク。世界の大都市が一斉にUFO軍団に攻撃された。しかし、地球軍にあるのは〝空雷〟だけ。どこに飛んで来るのかわからない敵に、予想を立てて空雷をばらまけ。地球の運命はキミの手にかかっている！■ROM 4,800円 ゼネラル

みゆき the 勝負師

お色気タップリのみゆきちゃんはトランプが大好き。賭けるお金もあまりないのに〝51〟につきあっちゃう。持ち金がなくなったら一枚服を脱いで「これでお金を貸してネ」。というわけで、キミはみゆきちゃんの服を何枚脱がすことができるかな!? ■テープ 2,800円 セントラル教育

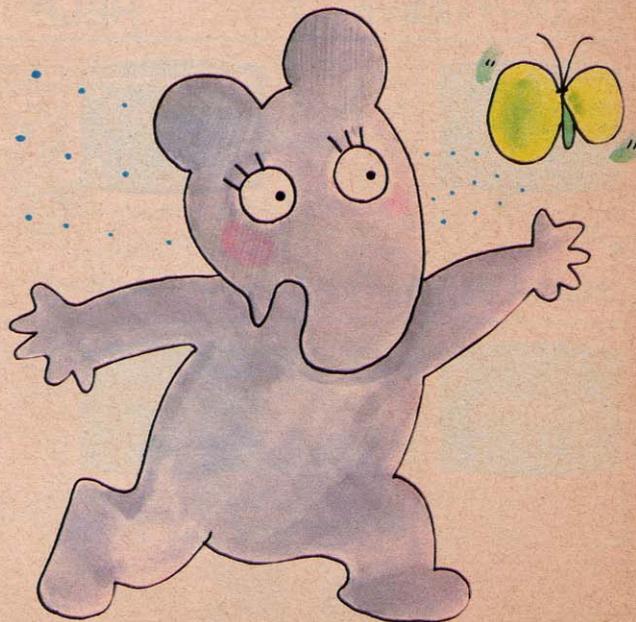
にこにこぷん
メイロデート

ポロリとデートをすることになったピッコロちゃん。ところが途中で道に迷ってしまい、なかなか待ち合わせの場所にたどりつけません。なんとかピッコロちゃんをポロリのいるところまで道案内してあげて下さい。難しいかな!?
■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

ミュージック・ハーモナイザー3

自分だけのオリジナル曲を作りたい。メロディぐらいはなんとか作れるけれど、伴奏となると中々できるってもんじゃあない。そんなときに使うと便利なのがこのソフトなのダ。メロディを入れるだけで伴奏をつけてくれちゃう！
■ROM 4,800円 リットーミュージック

ら

や

リアルテニス

フットワークも軽快に、サーブ、レシーブ、スマッシュ。コートのヒーローにキミはなれるか!? 手強い相手を倒すには少々トレーニングが必要だけど、その分やりがいのあるゲームだ。キャラクタの動きも、色具合も仲々のモノ。さあチャレンジしてみよう。■ROM 4,800円 タカラ

ロンサム・タンク進撃

広大な迷路の中にたった1台とり残された君の戦車は孤立無援のロンサム・タンク。行く手には手ごわい敵戦車と地雷の恐怖が待ち受けている。小型レーダーでいちはやく敵戦車を探知し、先制攻撃をかければ、キミにも活路が開けるかもしれない。■テープ 3,500円 MIA

ラリーX

迷路の各所に隠された秘密のチェックポイント。それを頼りにクリアしていくラリーゲーム。コースの中には対抗車の妨害があり、岩が落ちていたり……恐怖の難コースぞろいだ。コースの読みと素早い判断、それにカンが要求される!? ニュータイプのゲーム。■ROM 4,500円 ナムコ

野菜マインド

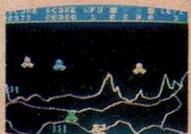
どこに、どの種類の野菜が隠されているのかな? お馴染みの推理ゲームだけどその難しさはナミのものではない。1度に同じ種類の野菜がいくつも出てくるからだ。チャンスは14回。10回以内で出来たなら、キミはもう天才だ！
■テープ 1,980円 セントラル教育

ローターズ

リアルタイムのカード合わせゲームです。さあ、おばけに捕まらないように、カードを並べ変えていこう。ただし、頭をつかえば1回で全部のカードを合わせることも可能だよ。ヒット作「ベアーズ」のキャラクタが再び登場する、楽しさ抜群のゲームだ！ ■ROM 4,800円 アスキー

ライズアウト

大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされたひとりの忍者がキミだ。白い装束に身を固めて上へ上へと登り続けなければならない。赤忍者の追跡をかわしながら行く先々に落ちている千両箱をいただこう。パズル的要素も加わって忍者気分満点のゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

UFOインベーダー

UFOに乗って次々と飛来する宇宙人たち。こいつらをすべてやっつけてしまえ。でも、UFOを打ち落としただけでは宇宙人は死なないぞ。UFOを打ち落とし、続けざまに宇宙人をやっつけなければならないのダ。チョイ難しいかな？
■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

MOLE

ゲームセンターなどですっかりお馴染みになっているもぐらたたきゲーム。8つの穴からピョコピョコ顔を出すもぐらを素早くハンマーで叩く。ただしハンマーの色と同じ色のもぐらを叩いてしまうと大幅減点だ。1人でもグループでも楽しめるお手軽ゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

わ

ランダム・ゾーン

ランダムゾーンに迷いこんだ宇宙船チャンピオン号は亜空間より未知の敵に攻撃された。攻撃には単精度反応弾しかなく、敵は対ミサイルシステムを使っているらしいのだ。おまけに地上では正体不明の超獣が右往左往している。君はどこまで行けるか？■テープ 2,980円 日本マイコン学院

幼児のえいご

語学は頭のやわらかい子供のうちに身につけちゃったほうが楽――という考えにもとづいて作られた幼児用の英語学習プログラム。ゲーム感覚の学習をつんでいくうちに、気づかぬ間に英語力がついていくようになっている。■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

もぐらたたきキーボード練習

MSXは買ったけれど、キーボードのどこにどんな文字があるのか仲々覚えられなくて苦労してる人多いんじゃない？ このソフトはキーボードと同じ配列でモグラが出てきて、そのキーを叩けばもぐらもバッチリ叩ける。■テープ3,000円 ストラットフォード・コンピューターセンター

わんぱくアスレチック

今や体育だってMSXを使って室内で勉強できる時代なので す。さあ、わんぱく坊やたちケガをしないように気をつけて、飛び石や一本橋、綱上りと次々にチャレンジしよう。さて体力アップになるかな？ お父さんも負けていられませんよ。
■ROM 4,800円 コナミ

ラダービルディング

アポロキャップと半ズボンに身を固めたキミは少年探偵だ。指令を受けて謎のビルに潜入しなくてはならない。中に入ってみなければ何があるかわからない秘密のドアを開けていこう。ビルの中にはコワーイ刃物を持ったヤクザもウヨウヨ。目指すは屋上だ！■ROM 4,800円 アスキー

4人ポーカー

MSXでは初めての本格的な4人ポーカーができるソフト。ひとりはキミが、残る3人はMSXが担当する。この3人の性格がみんな違っているから油断してはいられない。うかうかしてるとMSXにやられちゃうゾ！ ■テープ 3,200円 マイクロ・データー・ベース・アソシエイツ 32K以上

モン太君のいち・に・さんすう

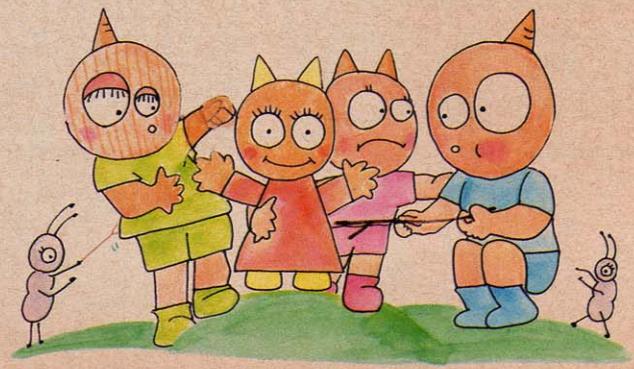
<I LOVE 算数> お猿のモン太くんは数学の天才。だから問題を見ればすぐに答えの隠されたロール目がけて走って行く。でも、そこにたどりつくまでにはいろいろな敵もいるわけで…。ゲームをしながらお勉強をしちゃおうという学習用ソフトなのです。■ROM 4,800円 コナミ

ワープ&ワープ

スペースワールドとメイズワールドの2つの戦場を舞台に、四次元空間に棲息する軟質生物ベロベロと戦うコミカルゲームの決定版。敵は強いが、キミにはリニアガンと時限爆弾がある。ワープトンネルを利用してベロベロを全滅せよ！
■ROM 4,500円 ナムコ

モニタ・アセンブラ/グラフィックエディタ

MSXで独自のプログラムを作ってみたい人には待望のソフト。マシン語をフルに活用してリアルタイムゲームもプログラムできるのだ。既存のソフトに飽きた人、このソフトでリフレッシュだ。絵が作れるグラフィック・エディタもついているのだ。■テープ 4,800円 MIA

EDITOR'S ROOM

MSXの周辺がいろいろとにぎやかになってきました。マシンも12社27機種になり、もういうことはありませんね。そこで、次回は大々的に、「エンサイクロペディア・MSX（仮題）」として、MSXに関係するすべての機器を詳解いたします。ディスク、プリンタ、ジョイスティック、ニューメディア対応のテレビ、テレコなどMSXマシンに関係するものすべてを、9月号がパート1、10月号で、パート2と2号にわたって大特集します。ソフトトップ10、ソフトレビュー、ソフトインフォメーションもガンバリます。乞御期待！

▼今年、6月までにいくつかのマイコン誌が休刊した。今年はどうも、マイコン誌の試練の年になりそうです。現在マイコン関連誌は約40誌が毎月発売されていて、書店に行ってもその量に驚かされます。その中で、アスキー、ログイン、マイコン、RAM、I／Oといった、昔からあるマイコン誌は他のマイコン誌より売れているようですね。MSXマガジンを読んでいる方で月刊アスキーやログインを読んでいる人は少ないようです。一度、目を通してみてください。むずかしいと思っていたアスキーが、あんがい読めるところがあるのに驚くと思いますよ。MSXマガジン、アスキー、ログインそれぞれの持ち味を楽しんでください。

▼MSXマガジン、早いもので、10月号で満一歳になります（0号を含めてですが）。MSXマシン、MSXマガジン共にこれからも増々おもしろくしようと思っています。MSXマシンをただのゲームマシンで終わらせるのではなく趣味の分野からビジネス分野まで、広いニーズに対応できるよう、MSXマガジンでカバーしていきたいと考えています。MSXをまだまだ不満に思っている方も多いようですが、これからですよ。MSXがホームコンピュータとして完成するまで、成熟するまで、良く見ていてください。MSXのシステムは、より使い易く、より広いニーズに対応できるコンピュータシステムなんです。

▼MSXマガジンが10月号よりグレードアップします。グレードアップするからといって、むずかしくなる訳ではありませんから安心してください。MSXに関する情報の充実とセミナーの強化（お絵描きコーナー、マシン語講座など）をするつもりです。MSXマガジン全体のデザインや綴じ方も多少変わります。より読みやすく、わかりやすくをメインにMSXマガジンを作っていきます。MSXが少しずつグレードアップするのと同じように、少しずつMSXマガジンもグレードアップをと考えています。ただし、初心者の方やMSXに初めて興味を持った方にも読んでいただけるよう、雑誌作りを工夫するつもりです。

▼コンピュータ雑誌のすべてに目を通した人はほとんどいないでしょうね。ぼくも、すべての雑誌に目を通したことはありません。というよりは不可能なんですよね。20～30誌を4日間がかりで読んだことがあるんですが、とても内容について批評できるまでにはおよびませんね。MSXの専門誌は、MSXマガジンだけなんですが、これから先、MSXがもっともっとポピュラーになれば、MSXの専門誌がでてくるかもしれませんね。といっても内容、デザインについては自信を持っていますから……！　これからもMSXマガジンを応援してください。ぼくらももっともっといい雑誌になるよう努力いたします。MSXマガジンに御意見・御感想をどしどしお送りください。ただし、プログラムに関する問い合わせは、今一度入力したプログラムを確認してからお願いいたします。編集部一同からのお願いです。

9月号は
8月8日
発売です。

R&D COMPUTER

小学生用"まんてんくん"も仲間入りして、ますます充実のランドコンピュータの学習ソフト。

夢中、夢中の算数ドリル

君はずばぬけた

新発売

自由にのびのび基礎から身につく

徹底ドリル 小学生用

きみは算数が、にがてかな。でも「ならうより、なれろ」ってことば知っているだろう。そう、むずかしく考えるよりも、夢中で勉強しているうちに、それが身についてくるってことだね。とくに算数は基本がたいせつ。「まんてんくん」と仲よしになってごらん。思っていたよりも算数がやさしくて楽しいってことがわかってくるよ。これなら、きっと算数と友だちになれるね。

学力に合わせて選べるラインナップ全10巻 (各巻カセット2本組) ¥5,800

- **時刻と時間**(1~4年生向) 1.時計の読み 2.時間計算
- **わり算**(3年生向) 1.わり算の計算 2.わり算の筆算
- **たし算・ひき算I**(1~2年生向) 1.たし算 2.ひき算
- **小数の加減**(3~4年生向) 1.小数の加算 2.小数の減算
- **たし算・ひき算II**(2年生向) 1.たし算の筆算 2.ひき算の筆算
- **小数の乗除**(4~5年生向) 1.小数の乗算 2.小数の除算
- **九九の計算**(2年生向) 1.九九の基礎 2.九九の応用
- **分数の加減**(3~4年生向) 1.分数の加減算I 2.加減算II
- **かけ算**(3年生向) 1.かけ算の計算 2.かけ算の筆算
- **分数の乗除**(5~6年生向) 1.分数の乗算 2.分数の除算

大好評

子供の興味と能力に合わせて楽しく学ぶ

2 計算力I 4~7才

4 記憶力 3~6才

5 思考力 5~7才

6 反射性 5~7才

楽しさをひろげ、知力アップに役立つ

NHK おかあさんといっしょ にこにこ、ぷん
じゃじゃまる ぽろり ぴっころ

パソコン絵本 カセットテープ各巻¥2,800

いけるかな

なんだろうな

おみせやさん

カセットテープ各巻¥2,800

コンテナクイズ

バラバラパズル

メイロデート

大人気

株式会社ランドコンピュータ

お問合せは=東京都渋谷区神南1-19-4 日本生命アネックス㈱ランドコンピュータ
パソコンシステム部 ☎03(462)5858(直通)・03(462)2211(代表)

DDYの作画例
Line命令で直線を作画中。
Draw命令で曲線を作画中。
同じくDrawでCATの手を作画中。
最後にPaint命令で色を塗ってみよう
ズラリそろった10本、どれをとっても
追力シーンの連続です!!
CAT対応のソフトだョ
"CAT"対応
フルーツサーチ／スペースメイズアタック
スーパービリヤード〈ミスター・チン〉
ステップアップ／ドラゴンアタック
ピクチャーパズル／スーパースネーク
ぶた丸パンツ／ヘビーボクシング
フルーツサーチ
HM-002 定価4,800円 ROM
どの女の子のお皿に、どのフルーツか
載っているか？ヒントを手がかりに、
鋭い推理で正解を探し出そう！順序よ
く考えていかないと、もう頭の中はメ
チャクチャ。これで頭を訓練すれば、
学校の成績もどんどん上がる？楽しく
てためになる、おもしろ推理ゲーム。
©TAKARA／HAL研究所
スペースメイズアタック
HM-006 定価4,800円 ROM
宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォ
ルス」それは迷路の奥深く、防衛軍に
守られている。君はスペースシップに
乗り、苦難にめげずに秘宝に迫れ！
「フォルスの鍵」を探せ！16面の迷路が
君を待つ！運動神経と推理力を競うメ
イズゲーム ©TAKARA／HAL研究所
スーパービリヤード
HM-010 定価4,800円 ROM
鋭く狙ってミラクルショット！君はも
うハスラーの気分！知的で、大人のム
ードあふれたビリヤードが、実にリア
ルに、本格的に楽しめるのがこのゲー
ム。複雑に跳ね返り、ぶつかりあう7
個のボール、どこまで推理できるかな
？実力に応じて、難易度を変えて遊ん
でみよう！ ©HAL研究所
ミスター・チン ROM
HM-012 定価4,800円
チョビひげにチャイナ服、中国人のチ
ンさんは今日も皿回しに大ハッスル！
5枚、6枚ならまだ余裕。でもそれか
らが大変、ハレホレ、ハレホレ、皿は
落ちかけるし、悪漢はじゃまするし…。
みごと全部回し終えましたら、おなぐ
さみ。スリルたっぷりのコミカルゲー
ム決定版だョ！ ©HAL研究所
ステップアップ
HM-001 定価4,800円 ROM
生か、死か！恐怖のビルに挑む、君は
孤独なクライマー。落ちたら最後、硬
い地上に叩きつけられて、命がない。
次々と襲いくる怪物どもの攻撃をかわ
し無事に屋上で宇宙船に救助されるま
で、絶え間ない緊張の連続！高所恐怖
症パニックの決定版リアルタイムゲーム
©TAKARA／MARVEL
ドラゴンアタック
HM-003 定価4,800円 ROM
恐るべき生命力を持つドラゴン軍団が
攻めてくる！君の武器は、ユーモラス
なカニ型戦車1台だけだ。おぞましい
ドラゴンは、胴体を撃ち抜いても分裂
してすぐ生き返ってしまう。敵の弱点
はどこなのか？君の反射神経を鍛えな
おす、興奮と緊迫のバトルゲーム！
©TAKARA／HAL研究所
ピクチャーパズル
HM-004 定価4,800円 ROM
ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネ
コ君、数字、ひとつ選んで16分割の画
面に入れよう。いじわるなコンピュー
タにバラバラにされてしまった絵を、
君は何分で復元できるか？刻々と時間
は過ぎていく。世界記録をめざして急
げ！君の知能の限界に挑戦する、パズ
ルゲームの傑作 ©HAL研究所
スーパースネーク
HM-005 定価4,800円 ROM
君はドン欲なヘビだ！四角いジャング
ルの中で、どんどん「得点エサ」にか
みついてハイスコアをめざそう！壁や
自分の胴体にぶつかると死んでしまう
から、ぐるぐるトグロを巻いて逃げ場
がなくなったりしないように注意する
こと。スピード感もバッチリの傑作反
射ゲーム ©HAL研究所
ぶた丸パンツ
HM-007 定価4,800円 ROM
主人公は子豚のぶた丸！？いじわるな
「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん
受けとめて、赤い卵なら投げ返してや
っつけよう！でも卵に熱中していると
今度は横から「ちりとりオジサン」か…
卵の殻と一緒に掃除されないようにジ
ャンプ！ハラハラドキドキのギャグゲ
ーム ©HAL研究所
ヘビーボクシング
HM-008 定価4,800円 ROM
試合開始、立体感あふれるリング上に
激しいファイトが始まる！右、左、ボ
ディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、
フットワークやダッキングのテクニッ
クも駆使して、カウンターパンチを決
めよう！はたして君は何ラウンドで敵
を倒せるかな？最高にリアルで迫力十分
の格闘ゲーム ©TAKARA／HAL研究所
株式会社 HAL研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10 木村屋ビル4F ☎03-834-7671

HAL

マークのついているソフトに使えます。
CAT

クルクル回転、らくらく入力。

TRACK-BALL

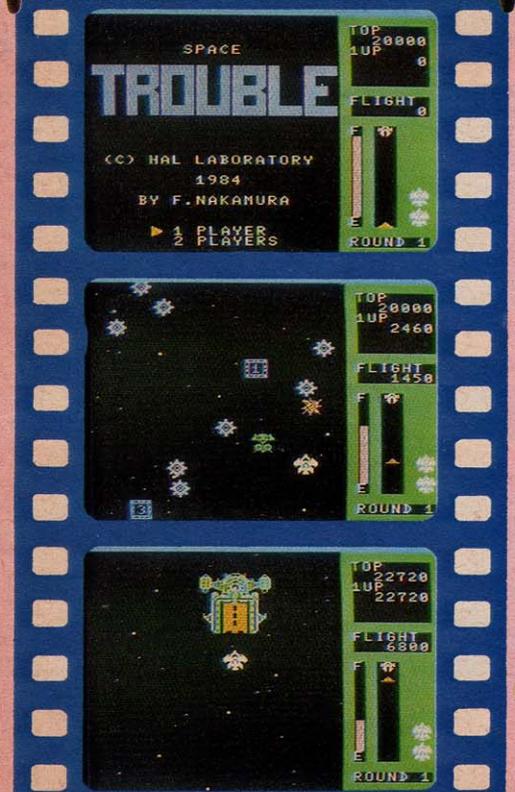
アニメエディター"EDDY"
イラストを描く、作図をする、そんな君にはこの"EDDY"が最高／メニューは豊富に22種類。円、楕円、四角形の自動作図から、ドロー、ライン、ペイントまで、何でも描ける／カラフルさが嬉しい15色、もちろん文字もOK。できた作品は、そのままでもBASICに直してもセーブ可能。
©HAL研究所

★ニックネームは"CAT"だョ！★

キーを叩いているだけじゃ、もうつまらない！　トラッ
ボールで自由自在にコントロールしてみよう。この"CA
は、ゲームに、ミュージックに、アニメーションに…et
何にでも使える万能入力装置なのだ！　HTC-001
定価14,800円（"EDDY"付）テープ

楽しさ大発見／ねらい定めてシューティング!!

"CAT"対応 スペーストラブル

SPACE TROUBLE
(C) HAL LABORATORY 1984
BY F.NAKAMURA
▶ 1 PLAYER
2 PLAYERS

スペーストラブル
HM-013 定価4,800円 ROM
はるかな星間飛行に旅立とう！　君のスペースシップの行く手を阻むのは広大な隕石帯。降りそそぐメテオの雨をくぐり抜け、星間生物アクティバンを撃墜し、エネルギーを補給。中継点の母船にドッキングしたら、次空間にワープだ！　宇宙のファンタジーにあふれたスペースゲーム。
©HAL研究所

謎の生物アクティバン出現！これを確実に撃ち落とさなければ、高得点は望めない。

みごと母船とのドッキングを完了。さあ、新たな宇宙空間に向け、ワープ開始！

HALのMUSICソフトだヨ!!

"CAT"対応 ミュージックエディター"MUE"

Music Editor
MUE
by K.Ito
S.Iwata
(C) HAL Laboratory 1984

ミュージックエディター"MUE"　ROM
HM-011 定価4,800円
音楽が大好きだから、作
してみたい。でも楽器は
けないし、譜面が読めな
し…。そんな君にぴった
のソフトがコレ／画面の
線譜に音符を入力してい
ば、即座にサウンドが跳
出して、君の音感はどん
んアップ／これさえあれは
未来の大作曲家も夢じゃ
い！　©HAL研究

ただいま作曲中。目と耳で
確かめながら作業できるか
ら、とても便利！

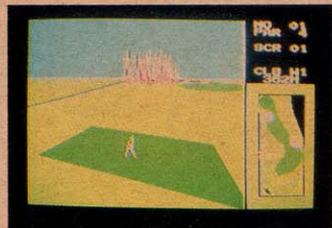
完成した曲を見直してニン
マリ！　もう気分は大ヒッ
トメーカーだネ。

LECTION

26種類あります。

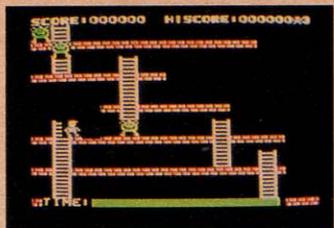
企画／ハニービーソフト
開発／HUDSON GROUP HUDSON SOFT
問合せ先／㈱日本ソフトバンク

※MSXマークはマイクロソフトの商標です

ゴルフ狂
ROM ¥4,800 7月発売予定

MSX C.C.へようこそ。3Dゴルフが君を呼んでいる。

ザ・スパイダー
T. ¥2,800 16K

宇宙グモをかわして元の空間に戻れ。このスピードに追いつける!?

来なさい。
T. ¥2,800 16K

エイリアン、穴に埋めたら高得点来る、来れば、来い、来なさい！

イタサンドリアス
T. ¥2,800 16K

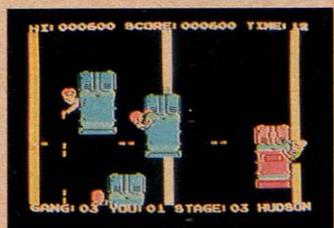
王女の住む〝イタサンドリアス城〟を〝ヘクトリアン〟が襲う。

ジャン狂
ROM ¥4,800

せかされたり、待たされたりすることなく四人麻雀が楽しめる。

スカイダイバー
T. ¥2,800 16K

敵がいっぱいの大空にダイビング。紙飛行機とばして、地上へ！

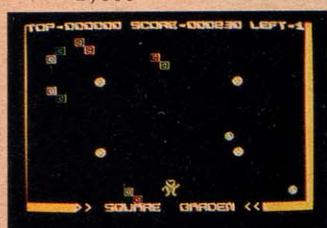
ギャング・マン
T. ¥2,800 16K

殺るか殺られるか。マフィアを倒して最後まで逃げ切るのだっ。

カエルシューター
T. ¥2,800 16K

かっわゆーいカエルがあなたの敵。でも油断は禁物ですゾ！

キャノンボール
ROM ¥4,800

画面の中、タマがあふれて大洪水、つぶされないで生き残れるかナ。

スクウェアガーデン
T. ¥2,800 16K

四角い中で、四角を相手に互格の戦い。死ぬのはごめんだ！

銀行強盗
T. ¥2,800 32K

俺は無敵のマシンガンジョー。マフィアを殺って金を取りもどせ！

かみなりぼうや
T. ¥2,800 16K

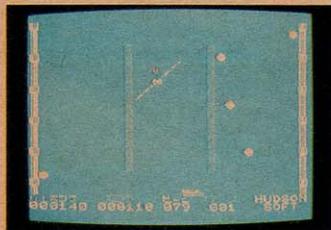
ゴロゴロかみなりピカドンドン、くだもの受けとめホイサッサ。

ボンバーマン
ROM ¥4,800

あなたは爆弾使いのボンバーマン迷路の中の風船オバケをやっつけろ。

MSX COL

MSXの楽しみ方は、

ミスターバタフライ
T.　¥2,800　16K

美しい蝶々が実は最も忌わしい敵であったら……エライ騒ぎだぜ。

MJ-05
T.　¥2,800　16K

地球を侵略しようと企らむ奴らに重いパンチを食らわせろ。

ベジタブルクラッシュ
T.　¥2,800　16K

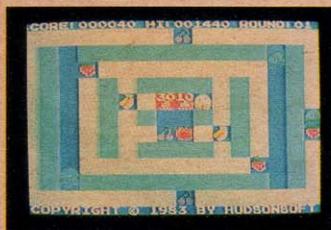
野菜達との大決戦。落ちてくる青虫をうまくよけて勝ち抜くのだ！

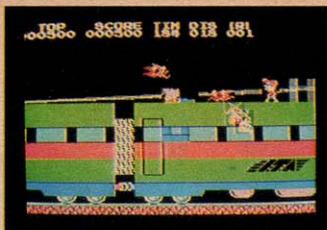
バブルランド1999
T.　¥2,800　16K

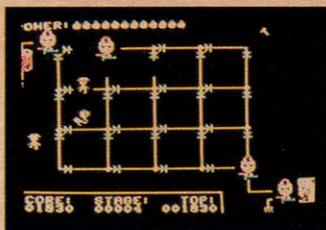
遥かな宇宙の彼方から地上めがけて落ちてくる隕石を射ち落とせ！

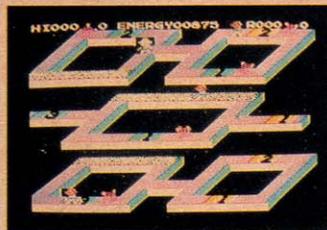
ゼロファイター
T.　¥2,800　16K

ゼロ戦復活！　ただのアクションゲームとは違うオモシロさ。

Nuts & Milk
T.　¥2,800　32K

エディタもついたシンキングゲーム、これがナカナカやめられない。

暴走特急SOS
T.　¥2,800　32K

トレインジャック！ 列車を一刻も早く止めるため、ヒーローは戦う。

パワーフェイル
T.　¥2,800　16K

開発室を守れ！電線が切断される！君の武器はトンカチとペンチだ。

ディメンジョナルウォーズ
T.　¥2,800　32K

3つの次元に分割された空間をワープしながら敵を射て。

3Dボンバーマン
T.　¥2,800　32K

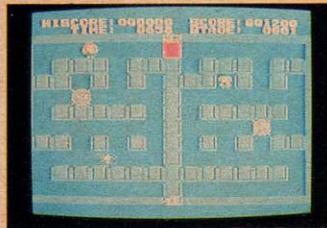
ドキドキドキドキ……ギャ～！出た～っ　バケモノだっ。ソレ！

ポリスドック
T.　¥2,800　16K

犬のおまわりさん。ゴリラを早く生け捕りにして下さい。

ヒヨコファイター
T.　¥2,800　16K

ヒヨコだって負けない！タマゴを食べればヘビなんぞイチコロさ。

バイナリィ・ランド
T.　¥2,800　16K

彼と彼女は迷路の中。二人の恋を邪魔するクモを避けてゴールへ！

WARE VOL.2

（青色ラベル）は、海外メーカーです。

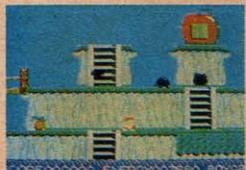
クロストーク
コンドリ
気球に乗った人間が、巣の中の玉子を盗みにくる。さあ、巣に近づく気球を、くちばしでエネルギーを補給して、つつけ!

スタジオ ゲン
バナナ
アマゾンの奥地で人喰い土人に襲われた探険家のヒーロー君。バナナを投げつけて、やつらを川に落としてしまおう。

シンキングラビット
倉庫番
君は、あのうわさの倉庫番のアルバイトを始めた。倉庫は全部で60種類。何と自分で倉庫を作れるエディタも付いている。

ウェイリミット
ハイウェイスター
マップの指示に従い、白旗をクリヤーせよ。しかし、3台の車が君の車めがけて突進してくる。やつらをうまくかわすのだ。

ミッドナイトビルディング
産業スパイの君は、ビルの屋上から忍びこみ、一階の重要書類を盗まなければならない。各階に3人ずつ警備員がいる。

シンクソフト
BEE & FLOWER
君の操る蜜蜂が巣と花を往復して蜜を集める。しかし、トンボ、スズメ蜂、虫取り少年までが、蜜蜂の邪魔をするのだ。

ZAP
パイナップリン
君は伝説の巨大なパイナップルを求めて旅をする。ただし、ヘビやコウモリに要注意。小さなパイナップルが手がかりだ。

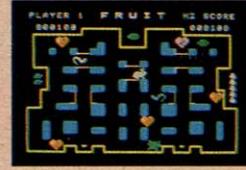
シリウス
ターモイル
君は宇宙空間に迷い込んだ。次々と襲ってくる敵の宇宙船、やつらを破壊しながら、エイリアンのたまごを回収してほしい。

スクイッシュゼム
実はビルの48階には札束の入ったカバンがある。怪物に気をつけてカバンを手に入れれば、君は一気に大金持ちになれる。

NABU
ヘリタンク
タンクに乗れば恐いものは何もない。だけど今日ばかりは、少々調子に乗りすぎた。気がつけば、まわりも空も敵だらけ。

マステイール
SASA
戦闘用ロボット我らのSASA君。携帯用フェイザーの反動を利用して次々に来る敵を撃破。SASA君自身の動きも要注意。

ターボート
秘密指令を受けて単身敵地に突入したターボード。目的は敵のレーダーブイを奪うこと。もちろん敵もだまってはいない。

キャンドゥーニンジャ
不幸にも忍者に生まれてしまった君。使命は、とある城の地下に眠るダイヤモンドを盗み出すこと。 盗み、そして逃げろ!

テレバニー
超能力を持つウサギ、それがテレバニーだ。テレパシーを使い、仲良しのカメにフルーツを。もちろん邪魔はカクゴの上だ。

NEXA
Star Ship Simulator
スターアカデミーの学生である君は、スターシップシミュレータ卒業試験を受ける事になった。敵を撃破し、次の宇宙へワープ。

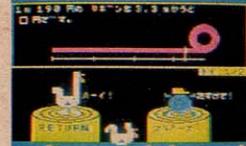
CASSETTE TAPE

学習・教育用ソフトを揃えました。

アートサプライ／各定価3,800円(〒300)
大川進学塾／各定価2,800円(〒300)

アートサプライ
シャーシャーキッド
ブロックべいに次々と現われるひらがなを、おしっこをかけて消してしまえ。早くしないとハゲオヤジになぐられてしまうゾ。

大川進学塾 マイコン・レッスン算数
小学3年生 かけ算からわり算へ
九九を用いたかけ算の応用とわり算への発展。おはじきの集まりや、テープ切りの問題を通して楽しく勉強できます。

小学4年生 かけ算とわり算
整数のかけ算とわり算とその応用問題。計算練習はつらいけど、画面を計算用紙にすればこんなに楽しくやれるんだ。

小学5年生 小数のかけ算
小数と小数のかけ算と、その応用問題。ママが良いスコアを出せって、でも正確で素早くないと、好スコアは出せないぞ。

カップル
カタチ、単語、数。いろいろなものがカップルで飛びだす。正しい仲間と、そうでない仲間をひと目で区別ができるかな?

ザ・ドッキング
旗の後に隠れているモノを、どんどん打ち落とせ。でも安心はできない。単語の応酬だ。正しい単語をドッキングせよ。

小学5年生 小数のわり算
小数と小数のわり算と、その応用問題。小数で割るのはむずかしいけれど、でも1つ1つ答えていけば簡単なもんだい。

小学6年生 分数の基礎
分数と分数のかけ算とわり算の意味と応用。なぜ、分数でわる時には逆さにするのかな。さあ、悩みながら大きくなろう。

小学6年生 分数の応用
小数や＋－×÷の混合計算と応用問題。長い計算も、画面全体を計算用紙に使ってすれば意外と楽しく、カンタンに。

MSX SOFT

持っているソフトの数と、キミの人気は比例する、らしい。

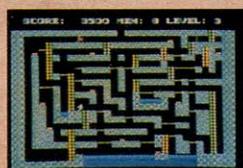
※ここで紹介するソフトの販売元は㈱アスキーです。※ MSX マークは、マイクロソフトの商標です。

ROMカートリッジ

RAM 16Kバイト以上の MSX 仕様のマシンならすべて遊べます。

各定価4,800円(〒500)

アスキー

ライズアウト

大阪城の地下にある巨大な迷路から脱出せよ。ただし、敵の赤い忍者が君に襲いかかってくる。迷路は20面まである。

ペアーズ

リアルタイムの神経衰弱、さあおばけに捕まらないようにしてカードをめくれ。早くペアを作って得点をかせぐのだ。

エクスチェンジャー

お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。彼らをブラックホールとホワイトホールを使って元の世界へ戻そう。

パイパニック

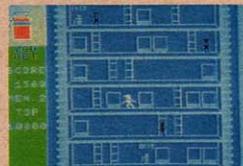
左から右へ並んで進んでくる麻雀パイを、ハンマーでたたき落とし、役を作る。しかし、いろんなジャマが入ってくるぞ。

クレージーブレット

タンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。弾ばかり気にしていると自滅ということもあるぞ。2人で遊べば、気分は戦場だ。

コメットテイル

宇宙を飛び続けなければならない彗星コメット。自分と同じ色の宇宙塵を食べて尾を伸ばし、脱出口を開いて自由の身に。

ラダービルディング

君の任務は、スパイガードから身をかわし、部屋に隠された書類を集め屋上にたどりつく事。武器はなんと消化器ひとつ!

イリーガスEpisodeIV

目前に迫る超高速3次元迷路の壁!時計と太陽の位置から方角を割り出して、突き進もう。せまる夜とエイリアンにも注意。

ウォーリア

君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待ち受けるものは何か。経験を活かし、王女を救いだしてほしい。

スコープオン

遠い未来、地球人と異星人の間でおきた第1次恒星間戦争は、膠着状態に陥ってしまった。この状況を打破すべく出撃だ。

たわらくん

君の乗っている貨物船が座礁した。船底からはどんどん水が入ってくる。どこかに行ってしまったダイヤモンドを探せ!

アンプルソフト

ダビデII

宇宙からの侵略者に占領されてしまった故郷を取り返すため、攻撃を開始したダビデII号。せまりくる敵を撃破せよ!

ブギウギジャングル

小太郎くんは、何としてもジャングルでプレゼントを集めて、あいちゃんの家へ行きたいのだ。しかし、こわい番人の目が…。

はらぺこパックン

ニュータイプのリアルタイムパズル。30種類のパターンを、君は解くことができるか。行き方をまちがえると、もうオシマイ!

ハドソンソフト

ファイヤーレスキュー

ああ、大変。彼女の住んでいるマンションが大火事だ。消防士の君は、彼女のペットのネズミを必死で助けてやってくれ。

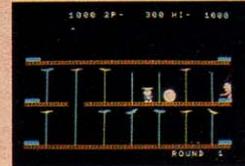
インディアンの冒険

散歩しているうちにうっかりと迷路に迷い込んでしまったインディアン君。オオカミが狙っているが、君にはブーメランが。

HAL研究所

スペーストラブル

人造人間ゾドムの攻撃で宇宙船が故障した。エネルギー体を集めつつ、敵を撃破しながらいち早く母船に帰りつこう。

Mr. CHIN

さあさあ、Mr. CHINのお家芸、皿回しがはじまるよ。だけど意地悪ばあさんが邪魔をする。ここが、プロの腕の見せどころ。

只今のMSXソフト**66**タイトル

読んで、納得。遊んで、感嘆。MSX。

MSXを楽しく
使いこなしていくため、
アスキーのMSX書籍を活用したい。
MSXに興味のある方、
ゲームやグラフィックスで遊びたい方、
そして初めて使う方のために、
分かりやすく、楽しく編集されています。
アスキーの新しい三冊で、
あなたもMSXのある暮らしを。

MSX ビギナーズBASIC 児玉真之著 好評発売中

はじめてパソコンに触れる人のMSX BASIC入門書。

本書は、MSXを使ってBASICを覚えたい人のための入門書です。初心者の方でも容易にBASICが理解できるよう、グラフィックやゲームなどのサンプル・プログラムを豊富に盛り込み、さらにイラスト等を多用して、楽しみながら短期間でMSXがマスターできる構成になっています。MSXを思いのままに使いこなし、自分自身でプログラムの作成ができるようになる、うれしい一冊です。

定価(〒300) 1,500円

MSX グラフィック・ワークブック 桜田幸嗣・養島聡共著

好評発売中

MSXのグラフィックスを楽しくマスターしよう。

本書は、グラフィックスを楽しみながらプログラミングを学ぶことができるMSXの入門書です。さあ、あなたもMSXでオリジナル・グラフィックスに挑戦！

定価(〒300) 1,500円

MSX ホームコンピュータ読本 竹内あきら・湯浅敬・安田吾郎共著

好評発売中

ホームコンピュータ時代を先取りする一冊。

コンピュータとは何か、など基本的な知識をはじめ、MSXのさまざまな情報や使い方を網羅しています。ホームコンピュータのすべてがわかる一冊です。

定価(〒300) 1,600円

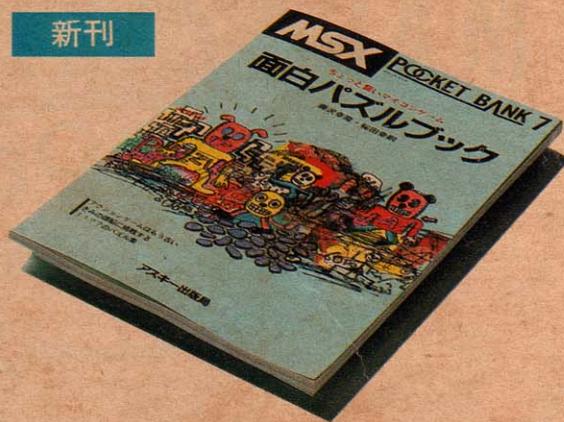
■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合せ、カタログ請求は　〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHONE03(486)7111㈹

読みつつ遊ぶ、スピード感。
ゾ・ク・ゾ・ク・登場、ポケットバンク。

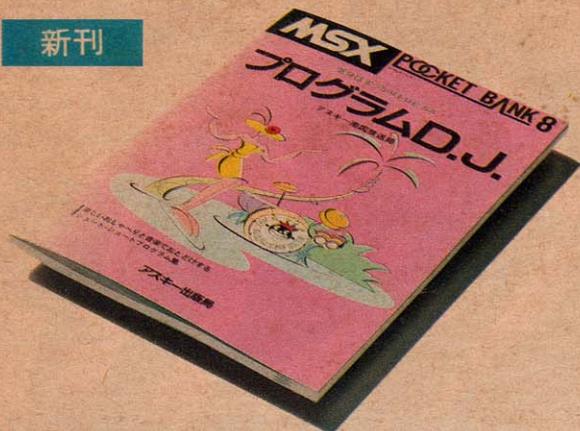
新刊

トランプゲーム集

MSXがカジノに早変わり。本書は、ブラックジャックやポーカーなど、代表的なトランプゲーム8種類を収録したプログラム集です。ゲームを楽しむため、ルールや遊び方の解説を中心に編集。各ゲーム共通のカードで、応用のゲームもアドバイスしました。

新刊

面白パズルブック

本書は、ポピュラーなパズルゲームをマイコンゲームとして遊ぶための一冊です。ビンゴゲーム、ピクチャー・パズルなど、よく知られているパズル8種類が、読者の頭脳に挑戦。MSXのスプライト機能等もフル活用し、手軽にパズルが楽しめるゲーム集です。

新刊

プログラムD.J.

楽しいおしゃべりと音楽でおとどけする、ショートショートプログラム集。南国のD.J.が、トロピカル気分一杯のイラスト、文章の中で、1K程度のショートプログラムを、朝から夜まで、1日の流れを追って紹介してゆきます。たとえば「朝」のプログラム。プログラムをランさせると、南国の朝にぴったりの画面が現れます…かどうか、まずはお試しあれ。 ゲームから音楽、グラフィックス、そして実務にいたるまで、40本のプログラムを掲載した、楽しい一冊です。

新刊

グラフィックス㊙伝

MSXパソコンの画像関係を取りしきっているVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の機能と応用を中心に解説。さらに、画面を操作するのに役立つ機械語ルーチンについても触れ、MSXの画像の魅力を余すところなく追求しました。読み物風に楽しく書かれていますから、MSXを覚えたての方にも抵抗なくご利用いただけます。また、ツールやゲームなどのリストも掲載。MSXをハイテクニックに使いこなしたい方にも十分御満足いただける一冊です。

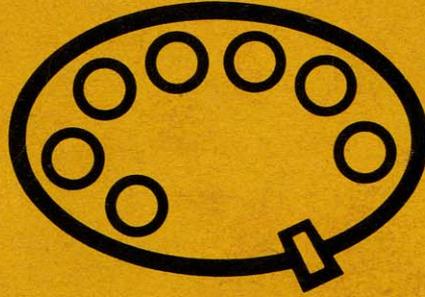
アニメC.G.に挑戦!
マイコン・ジュークボックス
BASICゲーム教室

マイコン・サウンドパック
ゲームキャラクタ操縦法

●続刊:野球を楽しむBASIC/とにかく速いマシン語ゲーム集/マイコン理科教室(すべて仮題)

好評発売中
各巻定価480円(〒300)

MSX POCKET BANK

MSX MAGAZINE HOT LINE

アスキーにゲームの聖域誕生。 新しいゲームを追求して、HSP発足。

●西に面白いゲームがあれば飛んで行き、東にパソコンの天才がいれば駆けつける。アスキーで発足した、HSP(ホームソフトウェアプロダクツ)は、ゲームフリークスも狂喜する、ゲームソフトのための新プロジェクトチームです。

いまや、パソコンショップには、ゲームソフトがあふれています。それだけ、ユーザーにはうれしい状況になったともいえますが、逆に、使ってみたらあてがはずれてしまったというような、ユーザー泣かせのソフトも増えています。AXやAYシリーズ、EFシリーズやMSX用ソフトなど、いくつもの人気シリーズを手がけてきたアスキーでは、さらにユーザーの皆様のご要望にお応えしていくために、今回新しいプロジェクトチーム、HSPを発足させました。HSPでは、新しいゲームの企画から開発、製作、そしてユニークなソフトの発掘までを総合的に行っていきます。たとえば、オリジナルソフトの開発。すばらしいアイデアがあっても、プログラミングをしなければただの案。プログラムを組んでも、製品化されるまでには多くのエキスパートたちの手が必要です。HSPではこの過程を一貫して行おうと計画しています。さらに、地方のショップなどで埋もれてしまっているゲーム、海外で評判のゲームなどを多くの方々に紹介し、販売のお手伝いをしていくのも、HSP仕事のひとつなのです。

●パソコン好きの人なら、一度ぐらいは考えたことがある、プログラマやデザイナーへの道。ひょっとしたらあなたにも、素晴らしい才能があるのでは? HSPはアスキーと一緒に新しいゲームソフトを創っていこうとする才能を求めています。

僕は本当に天才だ! と思っている人から、ただのパソコン好きさ、と思っている人まで、パソコンへの情熱を仕事に結びつけてみませんか。プログラムを組んだり、デザインをしたりするのが得意な人はもちろん、ユニークなストーリー作りなら自信がある、移植ならまかせてくれ、という人まで、様々な方面から、ゲームソフト創りに参加していただきたいのです。もしご協力が得られるのなら、あなたの得意な分野、使っている機種、現在の職業、その他の情報を、HSPまでお知らせください。もちろん、アスキー社内で、開発スタッフの一員に加わっても良いし、また、個人的にソフトウェア作りや販売に力を注ぎたい人には、援助もいたします。まずは、ご連絡ください。03(486)7111(代)HSPマネージャー加藤、サブマネージャー森田

HSPが企画した、第1回アスキー・ソフトウェアコンテストのグランプリ作品。製品化されて、すでにパソコン少年の間で大人気。

MSX用ROM SOFT今後の予定

58年11月より発売を開始したMSX用ROM SOFTも、順調に製品が出揃い、充実した内容で皆様のご好評をいただいております。7月初めまでに、新しく、「クンフー・マスター」「ファーマー」「ローターズ」「花札コイコイ」の4種類が発売される予定です。また、今後も一層楽しいMSX用ROM SOFTを開発してまいりますので、ご期待ください。

MSXポケットバンク・シリーズのリスト訂正

MSXポケットバンク・シリーズ⑥"トランプゲーム集"のリストに一部誤りがありましたので、次のように訂正してください。

```
P77のリスト　1430 CC=F
             1470 IF N(PL)<0 THEN Y(A)=PL : PRESET(XN(PL)+1, YN(PL)+
             19) : COLOR : FRINT#1, Y$(A) : A=A+1
```

以上2ヶ所のFをPに変更してください。

MSXポケットバンク・シリーズについてのご注意

MSXポケットバンク・シリーズも、お陰さまをもちまして、既刊7巻となりました。このシリーズについて、マシンが動作しないというご連絡をいただきますが、7月7日現在、前記「トランプゲーム集」のミス以外に、リストに問題はありません。動作しない原因としては、リストの入力ミスが多いようです。特に、"1" "l" "I" "i" "!"や、"大文字のO" "小文字のo" "Ø(ゼロ)"また、"," "."などの誤りが多いようです。また、文法上のエラーに関しては、各MSXマシンに付属の文法書や、アスキー発行の「MSXビギナーズBASIC(定価1,500円)」などを参考にしてください。

Canon
ソフトを共通で使えるのなら、
デザインにこだわりたい。
ハンサム
MSX
V-10

MSX 9
月刊 エムエスエックスマガジン 8月号
昭和59年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第8号通巻10号
発行・編集人 塚本慶一郎 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル 電話 東京(03)(代表)
定価370円

雑誌12081-8 Printed in Japan 1984 No.9